VÅRNUMMER MED DUBBLA CD-SKIVOR

SVERIGES STÖRSTA PC-SPELTIDNING

SVENSKA PC GAMER

LICENSED FROM PC GAMER U.K.
FYRTIONDE UTGÅVAN

April 2000 Pris 59:-

STOR RECENSION!

SOLDIER OF FORTUNE

Årets grymmaste spel!

FORCE COMMANDER

Vi recenserar LucasArts vråltunga strategispel!

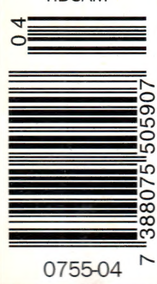
SÅ GÖR DU EGNA BANOR TILL

UNREAL TOURNAMENT

Tips från en av spelets nivådesigners!

Dessutom:

- COMMANDOS 2
- RALLY MASTERS
- ASHERON'S CALL
- SÅ GÖR DU ETT SPEL
- DARK REIGN 2



REAL-TIME STRATEGY IN THE FINAL FRONTIER.

▼ BOARD derelict vessels and repair them to add to your fleet.

◄ BUILD Starbases to harvest resources and construct your Armada.

▲ BOMBARD your enemies with long-range weaponry.

► ELUDE your enemy by using one of the five kinds of nebulas to conceal your forces.

◄ DESTROY your enemy with phasers, photon torpedoes, or over 30 special weapons.

▼ REINFORCE your Armada using wormholes to traverse vast distances in mere seconds.

▲ ASSIMILATE enemy vessels and use their own ships against them.

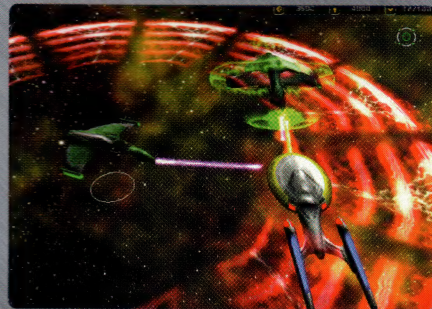







▲ DEFEND EARTH in an all-out battle for survival as a new and insidious Borg threat unfolds in 20 action-packed missions.

▼ EXPERIENCE REVOLUTIONARY EFFECTS. A true 3-D engine showcases the cinematic action of your 30+ starships.



FOUR RACES. ONE GALAXY. ENDLESS STRATEGY.

War rages across the Alpha Quadrant as you command four powerful races in a strategic struggle for survival. Who will live? Who will be assimilated? The future depends on your every decision. No one said leadership would be easy.

STAR TREK® ARMADA

CONTROL THE RACES. CONTROL THE GALAXY.

Available on PC CD-ROM

www.startrek.com www.activision.com









"THERE CAN BE ONLY ONE"
100 000 SEK

Nordiska Mästerskapet i Quake III Arena

Med stolthet bekräftar PC Gamer härmed att vi kommer att arrangera årets största speleventemang. Under årets mest brutala helg ska vi kora en vinnare som ensam tar hem hela prissumman på 100 000 SEK.

När? Var?

Mästerskapet kommer att hållas den 5-7 Maj och värd för tävlingen är Quad Arena med adress Hornsgatan 61 i Stockholm.


PC GAMERS
NORDISKA
MÄSTERSKAP
OFFICIELLA

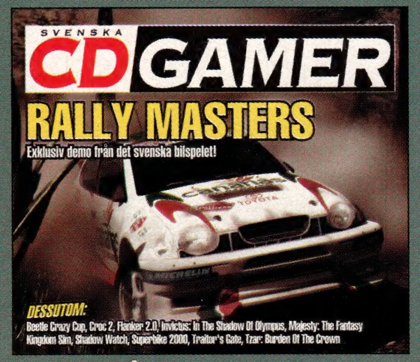
INNEHÅLL

SOLDIER OF FORTUNE

58 Vi recenserar årets tuffaste spel. Det här är inget för mörkrädda!

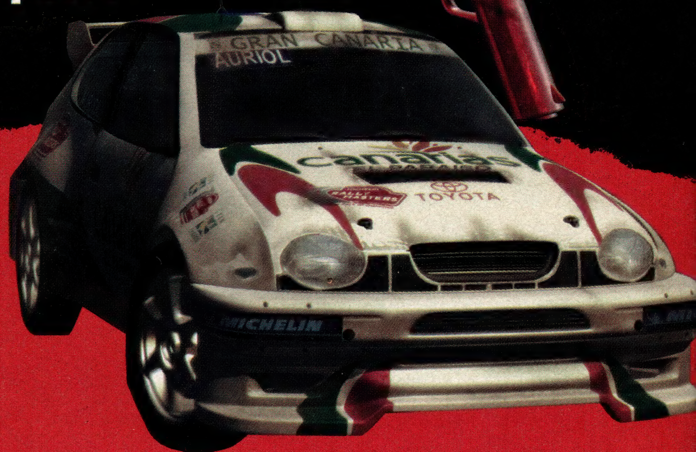
9 Så kan vi äntligen lägga med en demoversion av det omtalade Soldier Of Fortune. Dessutom finns här en exklusiv demo från det svenska bilspelet Rally Masters. Ni har väl inte heller missat att det är två CD-skivor det här numret? Bra.





RALLY MASTERS

62 Stort test av det svenska bilspelet!



COMMANDOS 2

48 Till vår stora glädje kommer det en uppföljare till *Commandos*. Läs vår artikel om spelet.



FORCE COMMANDER

66 Äntligen får du en chans att ta kontroll över hela Star Wars-arsenalen.



SVENSKA PC GAMER

Nummer 40 April 2000

PÅ GÅNG!

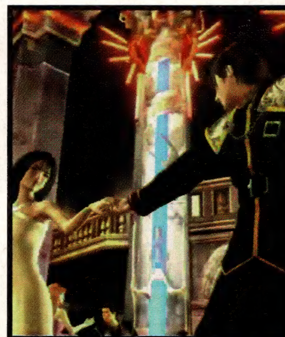


FASTA AVDELNINGAR

SENASTE NYTT OM...

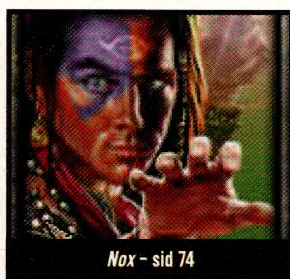


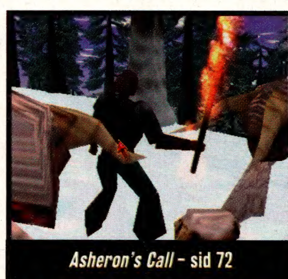
GUIDER



DENNA MÅNADS RECENSIONER


Die Hard Trilogy 2 – sid 70


Nox – sid 74


Asheron's Call – sid 72


Silkolene Honda – sid 82

SVENSKA PC GAMER
Nummer 40 April 2000

Chefredaktör & ansvarig utgivare Anders Sköld
anders.skold@pcgamer.net
Redaktionschef Anders Björlin
anders.bjorlin@pcgamer.net
Redaktör Joakim Bennet
joakim.bennet@pcgamer.net
Medarbetare i detta nummer
Kjell Eriksson, Mikael Hjalmarson, Mats Nylund, Andreas Roman
Layout, design & omslag Ronny Sund
ronny.sund@pcgamer.net

CD-ROM-produktion
Hans Månsson
hans.mansson@pcgamer.net
Förfrågningar om CD Gamer kan göras på www.pcgamer.net/kundtjanst

Annonser
Annonschef Per Karlsson
per.karlsson@medstroms.se

Annonstraffic
Camilla Kastner, Carina Johnsson

Ledning
VD Jens P Stenseth
Marknadschef Lotta Sundin

Prenumeration
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
Tel 08-652 43 00, vard. 8.30-12, 13-16.30
Prenumerationspriset är 497:50 kr för 12 nummer.
Du kan också boka din prenumeration på adressen: www.prenservice.nu
Adressändring kan du göra på adressen: www.medstroms.se/kundtjanst

Tryck
Hansa Print, Åbo, Finland

Articles in this issue translated or reproduced from PC Gamer copyright Future Publishing Limited, England 2000. All rights reserved.
For more information about this and other Future Publishing Magazines via the World Wide Web contact http://www.futurenet.com/

© 2000 Medströms Dataförlag AB
ISSN 1401-9922

Svenska PC Gamer ges ut av Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö • red@pcgamer.net
Telefon: 0470-70 31 00 • Fax: 0470-70 31 50

OBS! REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ FRÅGOR OM SPEL ELLER HÅRDVARA.

Medströms Dataförlag AB ger ut tidningarna:
PC Gamer, PC Hemma, PC Format, PC Extra, PC +, SuperPlay och Svenska PlayStation Magasinet


TS-kontrollerad upplaga
36 800 helår 1999

future PUBLISHING
MD Medströms Dataförlag AB

www.pcgamer.net

VÅLD FÖR SAKENS SKULL?

I takt med att grafiken blir allt mer avancerad, blir spelen mer och mer realistiska. Vi på PC Gamer-redaktionen brukar gilla realism. Spelet *Soldier Of Fortune* har dock delat gänget i två läger. Missförstå mig inte nu: alla tycker att det är ett kul spel. Däremot har frågan om den grafiska realismen varit ämne för många, långa och hetsiga diskussioner. *SOF* är otroligt blodigt, och frågan är om det är realistiskt när både armar och ben flyger av. En ännu viktigare fråga är om det är nödvändigt? Måste man verkligen lemlästa sin motståndare för att inse att man har vunnit en eldstrid?

Nu anser inte vi att det är vår uppgift att komma med pekpinnar. Vi skriver om de spel som kommer ut, och sedan får folk själva prova om det är värt att knalla iväg till den lokala spelhandlaren och köpa spelet, trots att det är blodigt - eller just därför att det är det. Ett sätt att skaffa sig en egen uppfattning om spelen är att testa dem på CD Gamer. Den här gången har vi en version av *Soldier Of Fortune*, där våldet inte är lika framträdande som i den version som säljs i butikerna. I den här versionen kommer förhoppningsvis en del upptäcka att blodet inte behöver flyta för att ett spel ska vara bra. Helt klart är att det inte räcker med enbart effekter för att göra ett bra spel. Om det hade räckt med våld hade *Postal* varit ett bra spel. Det var det inte.

Frågan är vad som ska kunna överträffa våldet i *Soldier Of Fortune*. Om det blir en försäljningsframgång, vilket det mesta tyder på att det blir, sitter det en massa spelutgivare och inser att det finns pengar att tjäna. Det bästa med den situationen är att det i slutändan är den spelintresserade allmänheten som styr - om inga köper spelen så kommer det inga uppföljare.

En annan sak som grafikens utveckling för med sig är att systemkraven skjuter i höjden. I vissa fall börjar det bli nästan löjligt. När vi som jobbar med det, och som slipper betala för nya datorer ur egen ficka, knappt kan köra en del spel är frågan om det inte har gått lite väl långt. Egentligen ska man väl byta grafikkort fyra gånger om året, men vem har råd med det? Jag vet inte om den här utvecklingen kommer att fortsätta. Någon gång borde man ju nå smärtgränsen. Helt klart är i alla fall att ett sätt att förlänga datorns hållbarhet är att spela sina favoritspel längre. Det är här som extrabanor och annat godis kommer in i bilden. Det blir allt vanligare att folk börjar göra egna banor till framförallt de största spelen, banor som sedan sprids via Internet. I det här numret har vi en artikel som förhoppningsvis kan hjälpa en del av er på traven när det gäller att göra egna banor till *Unreal Tournament*. UED är ett avancerat verktyg, och då kan det vara skönt att få lite tips och råd från en rutinerad herre som Cliffy B.

Jag har tidigare skrivit en del om att svenska utvecklare är på stark frammarsch, och i det här numret har vi både Massive Entertainment och Digital Illusions i farten. Det sistnämnda företaget har i *Rally Masters* ett riktigt bra bilspel, och vi är stolta över att kunna erbjuda en exklusiv demo i samma nummer som vi recenserar spelet. Någon recension av Massive Entertainments Ground Control kan vi inte komma med ännu, men däremot har vi skickat en av våra skribenter till Ronneby för att ta reda på vad man egentligen bör tänka på när man gör ett spel. Det kanske kan vara något för de av er som tänker delta i Datorspelsfestivalen i år.

Vi funderar förresten så smått på att börja köra en sida i tidningen med läsarnas egna skärmbilder. Om intresset är tillräckligt stort kan vi börja köra det redan i nummer 41. Skicka därför gärna in era bästa, roligaste och märkligaste skärmbilder från PC-spel till adressen som ni ser längst ner på sidan. Vi ser med spänning fram emot era bilder och tillhörande bildtexter. Det bästa bidraget får givetvis ett pris.

Nu börjar det bli ont om utrymme igen, så jag antar att det är dags att sluta skriva nu. Precis som vanligt hoppas jag att ni ska gilla det här numret.

Trevlig läsning!



Anders Sköld

Anders Sköld
Chefredaktör
anders.skold@pcgamer.net

CD GAMER

DIN GUIDE TILL APRIL MÅNADS CD-SKIVA

SOLDIER OF FORTUNE

Prova det grymmaste spelet någonsin!



INDEX

SPELBARA DEMOS

CD GAMER A
- Bust-A-Move 4
- Carnivores 2
- Half-Life: Opposing Force
- Interstate '82
- Missile Command
- Soldier Of Fortune
- Star Trek: Klingon Academy
- Tomb Raider: The Lost Artifact
- Tower Of The Ancients

SHAREWARE
- Elasto Mania
- Quadra

CD GAMER B
- Beetle Crazy Cup
- Croc 2
- Flanker 2.0
- Invictus: In The Shadow Of Olympus
- Majesty: The Fantasy Kingdom Sim
- Rally Masters
- Shadow Watch
- Superbike 2000
- Traitors Gate
- Tzar: Burden Of The Crown

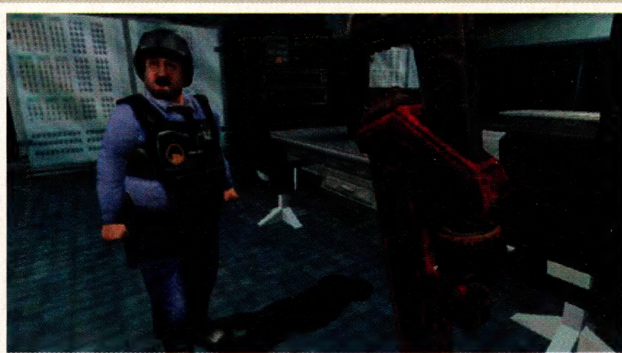
RALLY MASTERS

Kul exklusiv demo!



HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Äntligen är demon här!

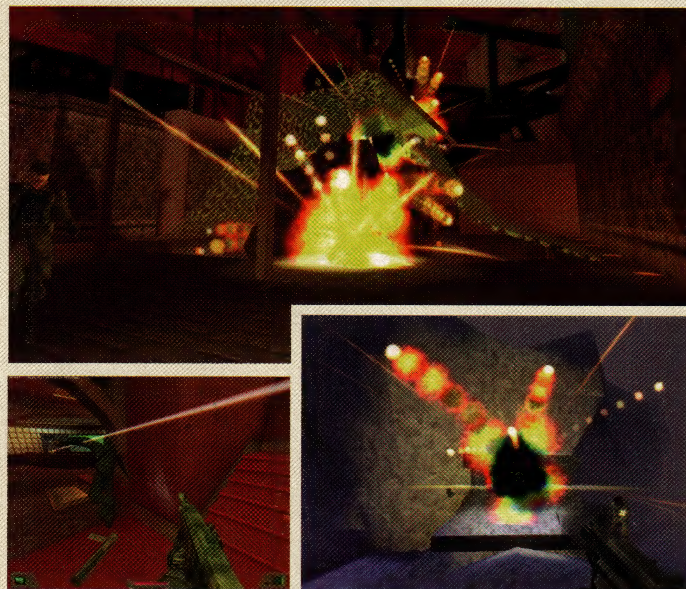


SOLDIER OF FORTUNE

Activision

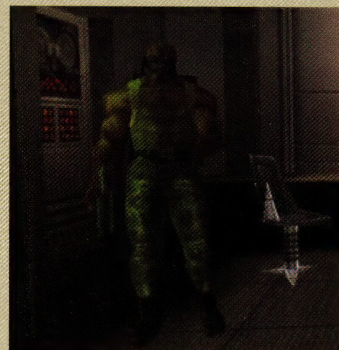
■ **Pentium 200, 64 Mb RAM, Windows 95 OpenGL 3D-accelerator**

Spelbar demo ur Ravens senaste, med två nivåer. Kolla gärna på vår recension i det här numret (sid 58 - 61). Det här är low-violent-versionen, då det är den enda som svenska tidningar får använda.



■ KONTROLLER

Flytta framåt - Pil upp eller höger musknapp
Flytta bakåt - Pil ner
Sväng vänster eller höger - Mus (flytta musen höger eller vänster)
Flytta vänster (strejfa) - ,
Flytta höger (strejfa) .
Strejfa (tillsammans med vänster/höger - Höger Alt
Hoppa - / eller D
Huka - C eller N
Använd eller Öppna - Mellanslag (din gisslan springer till säkerhet i singleplayerspelet)
Titta upp - Mus (rör musen framåt)
Titta ner - Mus (rör musen bakåt)
Centrera vy - End
Mouse look - Home
Keyboard look - Insert
Anfall/Primär eld - Mus (vänster musknapp)
Sekundär eld - Mus (mellanknappen)
Ladda om - R
Bästa säkra vapen - W
Bästa osäkra vapen - E
Extra vapeneffekt 1 - ;
Extra vapeneffekt 2 - '
Välj kniv - 1
Välj 9 mm Pistol - 2
Välj tredjevapen - 3
Välj fjärdevapen - 4
Välj femtevapen - 5
Välj sjättevapen - 6
Välj sjundevapen - 7
Välj åttondevapen - 8
Välj niondevapen - 9
Välj tiondevapen - 0
Föregående vapen - I
Nästa vapen - O
Släpp vapen - Bakstegstangent
Använd föremål - Enter
Kolla uppdrag - Tab
Spring - Vänster shift eller Höger shift
Multiplayerhjälp - U
Visa läge - Q
Prata - T
Lagsnack - Y
Pausa - Pause



BUST-A-MOVE 4

Interplay

■ **P166, 32 Mb RAM, Win95**

Kör solo eller mot datorn.

KONTROLLER:
Pil vänster/höger - Rotera höger/vänster
Enter eller Z - Skjut en bubbla
F5 - Växla mellan fullskärm eller reducerad vy

CARNIVORES 2

GT Interactive

■ **P200, 32 Mb RAM, Win95**

Det här är ett spel från de som ligger bakom *Deer Hunter*-serien. Här ska du inte jaga hjortar, utan dinosaurier. Det utspelas en bra bit in i framtiden, och en researrangör fixar jaktresor till en planet där det fortfarande finns dinosaurier. Här finns 14 olika uråldriga reptiler och fyra som inte finns med i originalet. Grafiskt sett använder det en 3D-motor som kan göra riktigt snygga miljöer. Man har också lagt ner mycket tid på ljudet. Man kan ju tänka sig att det lät ganska mycket när de här bestarna kom farande.

INTERSTATE '82

Activision

■ **P200, 32 Mb RAM, Win95, 3D-kort**

I Activisions uppföljare till den hyllade *Interstate '76* finns det fler bilar och fler vapen. Året är 1982 och USA upplever en kris. Du spelar den legendariske krigaren Taurus, som har egna problem. Din gamle kompanjon, Groove Champion, är borta och det är upp till dig att förhindra att han blir en blöt fläck på vägbanan. Räkna med tuffa tag när du ska ge dig ut på vägarna, för annars kommer det att gå illa för dig.

MISSILE COMMAND

Hasbro Interactive

■ **P166, 32 Mb RAM, Win95**

Det här är ett spännande spel med flera attackvågor i såväl "Classic" som "Ultimate"-läge.

KONTROLLER:
Musrörelse - Flytta markör
A,S & D - Skjut vänster, mitten och höger

STAR TREK: KLINGON ACADEMY

Interplay

■ **P200, 32 Mb RAM, Win95**

Här får du lära dig stridstaktiker och hur en äkta klingonkrigare uppför sig. *Star Trek: Klingon Academy* utspelas innan Star Trek VI: The Undiscovered Country, med Christopher Plummer som General Chang och David Warner som Chancellor Gorkon. Det finns







i det fulla spelet 25 actionpackade uppdrag, och i multiplayerspelet kan man drabba samman i deathmatch via Internet, eller genom att försvara imperiet i Cooperative.

TOMB RAIDER: THE LOST ARTIFACT

Eidos Interactive

■ P200, 32 Mb RAM, Win95

Utforska den här svåra nivån från Laras senaste äventyr.

KONTROLLER:

Piltangenter - Riktning
Ctrl - Action
Mellanslag - Dra/sätt vapen i hölster
Alt - Hoppa
End - Rulla
< - Dra flare
Shift & Piltangenter - Gå/strejfa
? - Spring framåt (ALT får Lara att dyka/rulla framåt)
Ins - Titta
> - Ducka
> &Piltangenter - Krypa
Esc - Pausar och visar meny
1-8 - Välj tillgängliga vapen

TOWER OF THE ANCIENTS

Fiendish Games

■ P200, 32 Mb RAM, Win95

Vi har äntligen lyckats få tag på en efterlängtad version av det här byggspelet. Det krävdes en del drastiska åtgärder, men CD-Hasse är beredd på att göra vad som helst för sin älskade CD Gamer.

KONTROLLER:

Pil upp - Flytta toppblocket till botten
Pil ner - Flytta bottenblocket till toppen
Vänsterpil - Flytta till vänster
Högerpil - Flytta till höger
Mellanslag - Släpp på plats

SHAREWARE

ELASTO MANIA

Nya *Action Supercross*, nu med multiplayerstöd.

QUADRA

Tetris-liknande spel med multiplayerstöd.



HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Empire Interactive

■ P133, 32 Mb RAM, Win95

Opposing Force är den officiella expansionen till det så populära actionspelet *Half-Life*. Nu ska du återvända till Black Mesa, men nu är det som soldat i ett försök att stoppa Gordon Freeman, som var hjälten i originalspelet. De varelser som gjorde livet besvärligt för Freeman, kan du räkna med kommer försöka göra samma sak för dig.



PATCHAR OCH TILLBEHÖR

HALF-LIFE

COUNTER-STRIKE BETA 6 FULL
COUNTER-STRIKE BETA 6 PATCH

QUAKE

POD RACE

QUAKE III

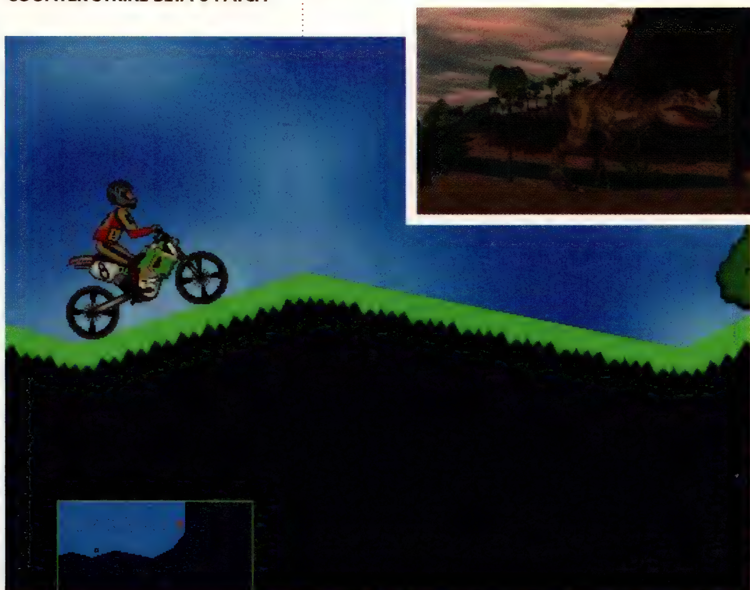
LEVEL EDITOR

TIBERIAN SUN

V2.02

UNREAL TOURNAMENT

FUSION, MAPS, PATCH, UNREALED FIX 4, UT BONUS PACK



WINDOWS-MENYN

Sätt i skivan i din CD-ROM-läsare och menyprogrammet startas automatiskt.

Utöver demos har vi dessutom guider, recensioner och spelfusk ur tidigare nummer av PC Gamer.



Här hittar du alla PC Gamers tidigare recensioner.



Om du kört fast kan våra guider hjälpa dig.



Måste du titta i den här sektionen har du sjunkit lågt.



Kolla innehållet på tidigare utgåvor av CD Gamer.

PROBLEM?

Se till att du har följt alla installationsbeskrivningar. Om du har fått en defekt CD så byter vi ut den mot en ny. En CD-skiva ska endast bytas ut om den inte går att läsa ifrån. Ex. menyprogrammet starta inte. Om du däremot har problem med någon demo eller program ska du ta kontakt med vår CD-support. Du kan nå dem på:

www.medstroms.net/kundtjanst/cd.html

Notera att vår CD-support hjälper till med tekniska problem som direkt hör till vår CD-skiva och inte kan svara på övriga frågor angående hård- och mjukvaror.

OBS!

CD-ROM-skivan är naturligtvis noggrant testad mot virus, men Medströms Dataförlag AB tar inte ansvar för några som helst skador som kan tänkas uppkomma till följd av användning av CD-ROM-skivan och dess innehåll. Vill du vara på den säkra sidan, säkerhetskopiera all viktig information på hårddisken först.

CD GAMER B

BEETLE CRAZY CUP

Infogrames

P200, 32 Mb RAM, Win95

Spelbar demo ur det här annorlunda spelet. Här finns två spellägen: "Cross & Roll" och "The Monster." Kolla in vår recension i det här numret.

KONTROLLER:

Pil upp/ner - Gasa/Bromsa & Backa
Pil vänster/höger - Sväng vänster/höger
Höger Ctrl - Handbroms
J - Tuta
; - Nitro booster
1 - Kameravy

CROC 2

Fox Interactive

P200, 32 Mb RAM, Win95

En nivå från "Jungle"- och "Mine"-zonerna.

KONTROLLER:

Pil upp/ner - Upp/ner
Pil vänster/höger - Vänster/höger
Mellanslag - Attack
X - Hoppa
A,S - Kliv vänster/höger
Enter, Page Down - Inventory
P - Starta

FLANKER 2.0

SSI

P200, 32 Mb RAM, Win95, 3D-kort

I *Flanker 2.0* finns det mesta man vill ha i ett spel - både grafik och spelbarhet! När man tog fram det här spelet användes tidigare hemligstämplade ryska satellitbilder. Den förbättrade flygdynamiken, och den precisa skademodellen gör att man här får sig en intensiv stridsupplevelse till livs. Det finns ett intuitivt menysystem, vilket borde glädja ovana spelare.

INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS

Interplay

P200, 32 Mb RAM, Win95

Den grekiska mytologin är kanske inte så vanligt förekommande i spelsammanhang, men här gör Interplay en insats. Här hamnar du mitt i en fejd mellan Olympens gudar.

MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM

Hasbro Interactive

P166, 32 Mb RAM, Win95

Ett uppdrag från det här fantasy-/strategispelet i realtid.

KONTROLLER:

Musrörelse - Flytta markör
Vänster musknapp - Välj
Höger musknapp - Avmarkera

SHADOW WATCH

RED STORM

P200, 32 Mb RAM, Win95

Rymdstationer har alltid lockat människan, och i det här spelet är en sådan på gång att tas fram. Här leder du ett team som ska försöka avslöja ett försök att stoppa sådana planer. Som chef för en säkerhetsstyrka på företaget som ska bygga stationen får du spåra upp och förhöra kontakter på så exotiska platser som Rio de Janeiro och Hong Kong.

SUPERBIKE 2000

Electronic Arts

Pentium 200, 64 Mb RAM, Windows 95, OpenGL 3D-kort

Tre varv från Monza-banan.

TRAITOR'S GATE

Daydream

P100, 32 Mb RAM, Win95

Så här är läget: Major D. G. Anderson, chef för ORPHIA, har hoppat av och tagit med sig hemliga Pentagon-filer. De här filerna innehåller detaljer om hur man kan rädda ett antal värdefulla skatter, om det t ex skulle utbryta ett krig. Nu misstänker man att Anderson ska använda den här informationen till att stjäla den mest dyrbara skatten i världen - de brittiska kronjuvelerna.

TZAR: BURDEN OF THE CROWN

Haemimont

P166, 32 MB, Win95

Det här är ett nytt, intressant realtidsspel från Bulgarien. Här kombineras RTS, med imperiebyggande och till och med en skvätt RPG. Det skiljer sig från många andra spel, även om det kan sägas ha vissa drag av *Warcraft* och *Knights and Merchants*. Spelets utvecklare har hämtat inspiration från *AOE* och *Total Annihilation*. Grafiskt sett ser det väldigt fint ut. Landskapen på de olika kartorna är riktigt bra, och man kan faktiskt ana moln som flyter omkring ovanför kartan. Det är inte utan att man blir imponerad. Det finns stöd för upp till åtta spelare i *Tzar* på Internet och via LAN. Man kan välja mellan flera olika segerförhållanden, och det finns även ett särskilt deathmatch-läge.

RALLY MASTERS

Digital Illusions

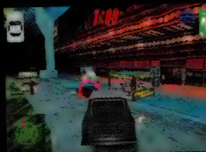
P200, 32 Mb RAM, Win95, 3D-kort

Äntligen kan vi presentera en exklusiv demo ur det svenska bilspelet *Rally Masters*. Digital Illusions har ju tidigare gjort det roliga och bra *Motorhead*. Här har man tagit fram ett intuitivt bilspel fullt av alternativ. *Rally Masters* är ett bra alternativ till såväl *Colin McRae Rally* som *Rally Championship*, och om ni vill läsa mer om spelet kan ni kolla in Jocke Bennets utförliga recension på sidorna 62-65 i det här numret.



Precis vad Vegas behöver.

Ännu en otursförföljd gambler
med attityd-problem.


Tre sätt att spela.
Tusen sätt att dö.









www.diehardtrilogy2.com

John McLane är tillbaka.

PÅ GÅNG!

En första titt på...

SOULBRINGER

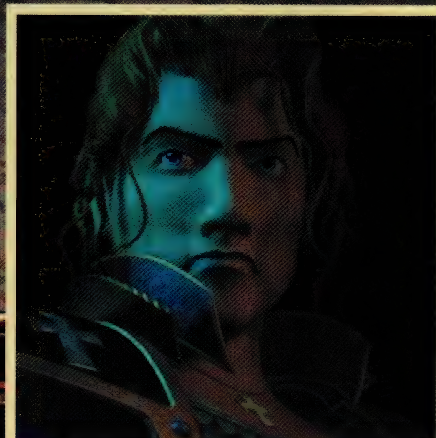
Infogrames vill tillbaka till rötterna.

Av JOAKIM BENNET





Tänk att det alltid är så kul att kasta gula snöbollar.



DÄRFÖR KOMMER *SOULBRINGER* ATT GÖRA DIG LYRISK...

- Det är storslaget episkt.
- Det finns inget överskott av underliga monster.
- Karaktärerna är animerade med hjälp av motion-capture.
- Stridssytemet låter dig skapa helt unika slagkombinationer.

UTVECKLARE	INFOGRAMES	GENRE	RPG/ÄVENTYR
UTGIVARE	INFOGRAMES	RELEASEDATUM	MAJ

RPG är ju kul. Det vet vi alla vid det här laget. Genrens nyrenässans har satt svärdsvingande och skäggiga dvärgar på tapeten överallt. Men i många fall har den stora efterfrågan fått tillverkarna att mutera och konstla till konceptet till oigenkännlighet. Infogrames vill råda bot på detta, och ta oss tillbaka till vad de anser att det egentligen handlar om. Och detta utan att de som hyser agg mot alver, tomtar och troll behöver slita sitt hår.

Och vad är då ursprunget, frågar man sig. Jo, enligt Infogrames så handlar det om hardcore RPG med äventyrsinslag - karaktärsutveckling, magipoäng, kroppspoäng, långa dialoger, erfarenhetspoäng och en hel drös av mer eller mindre kufiska uppdrag att lösa. Låter ganska traditionellt, i och för sig. Dock styr spelaren en ensam protagonist (även om han kan få hjälp av olika datorstyrda NPC:s), till skillnad från de gruppbaserade AD&D-spelen som nu regerar genren. Detta gör att vissa kan ifrågasätta om det verkligen är att gå tillbaka till RPG-rötterna, då den ensamme hjälten till stor del är ett japanskt påfund.

Don Kirkland, producent för *Soulbringer* på Infogrames Sheffield-studio (tidigare Gremlin), är kanske den som bäst kan beskriva spelet och världen:

"*Soulbringer* är ett väldigt traditionellt RPG", säger han. "Vi har fokuserat på att utveckla världen och karaktärerna som lever där. Interagerande med karaktärerna och uppdragen som du måste genomföra för att hjälpa folket, ligger i centrum." Så sant. Handlingen drivs fram genom dialoger och förskripterade ingame-sekvenser. Något att poängtera är att världen till största delen är befolkad av människor. Detta ger en känsla av hur det kan ha varit på medeltiden då oknytt var en realitet, men ändå inte något som lurade i var och varannan buske. Demoner och odöda finns det i alla fall, men allt som oftast tar de mänsklig form då de vill hitta på sattyg, vilket kan ge upphov till en hel del intressanta möten.


Det är alltid lika pinsamt att komma sist till festen. Ska man ta alla i hand, eller bara säga hej?

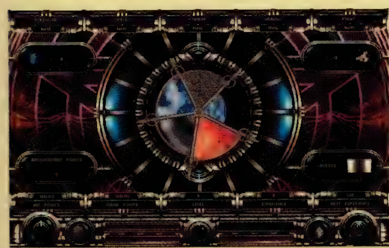
"DEN EPISKA KÄNSLAN I TOLKIENS SAGAN OM RINGEN FINNS DÄR."

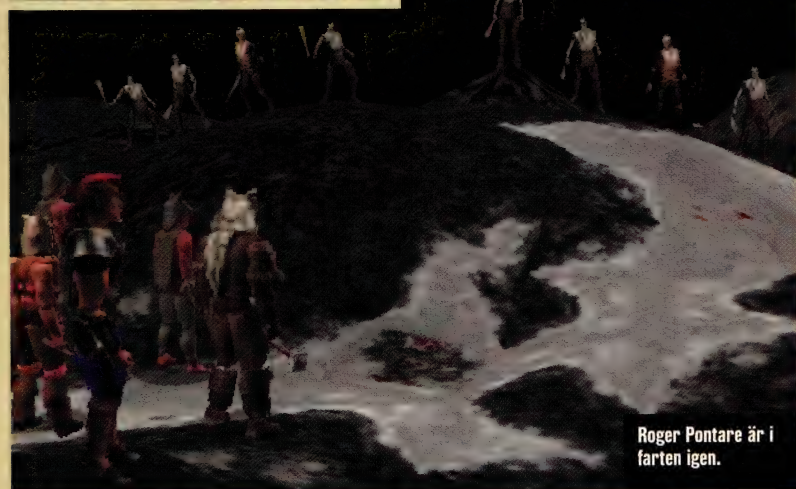
Don Kirkland igen:

"Spelets stil är starkt influerad av våra bordsrollspel. Vi har arbetat på att göra världen mörk och skitig, men där ska inte bara finnas cyniska, orakade män i svarta rockar. Nej, en del individer ser framåt, och har faktiskt en hel del hopp om framtiden. Vi har också influerats av en del litterära verk - den episka känslan i Tolkiens "Sagan Om Ringen" finns där, och Frank Herberts "Dune", Robert Jordans "Tidens Hjul" och Tad Williams "Memory, Sorrow and Thorn" har alla bidragit till stämningen."

Don har rätt i att det i spelet härskar en mörk och illavarslande stämning, där man blir allvarligt skrämd när det helt plötsligt dyker upp en mysisk figur. Man upptäcker världen lite på samma sätt som hoberna i Sagan Om Ringen. Ett ganska bryskt uppvaknade med andra ord. Från hemmets varma härd ut i vildmarken där ondskan lurar. Vetskapen av att man är del av något riktigt stort infinner sig sedan, och den episka känslan tar vid.

Även om de inte ligger i fokus i spelet, så ser striderna i *Soulbringer* ut att kunna bli ganska intressanta. Infogrames har ju rykte om sig att vilja utarbeta nya och funktionella stridsmetoder, som motpol till det eviga klick-hackandet i spel som exempelvis *Diablo*. De lyckades fenomenalt i *Silver*, och nu vill de alltså föra det hela ännu längre - man har implementerat olika rörelser för olika vapen, samt möjligheten att ställa in makron för olika kombinationer, inklusive rörelser, besvärjelser och rena attacker med det kalla stålet. Denna funktion var dock inte fullt utvecklad i den versionen jag testade, så om de lyckas tillfredställande återstår att se. Likaså finns ett frågetecken för grafikmotorn - den stöder tydligen grafikacceleratorer, men det märkte jag inget av i min version. Nåväl, i hög upplösning var det förbannat snyggt ändå, så vi får väl se hur det blir i slutändan... PCG




Roger Pontare är i farten igen.

KOMMER SNART!

Soulbringer ska släppas i maj, och vi kommer givetvis försöka vara först med en recension.

TALA, DET ÄR SÅ MÖRKT

Soulbringer levererar helt klockrent på ljudområdet. Dialogerna går alla att lyssna till, och skådespelarna verkar genomgående professionella. På allt från aristokratisk Oxford-engelska till mer lantlig Yorkshire-dialekt, ger karaktärerna ett trovärdigt intryck, ackompanjerade av ett suggestivt soundtrack. Fast vid närmare eftertanke så är detta en förhandstitt, och ingen recension, så... Vi kan väl sammanfatta det hela med: MONSTRO! MOOONSTROOO!

UTVECKLAR DATA

Namn: Infogrames

Ursprungsland: England/ Frankrike

Grundat: 1984

Antal: 10 i *Soulbringer*-teamet

Bakgrund: Välrenommerat företag som fick en nytändning i och med köpen av ett antal programhus, däribland gamla Ocean, och utgivandet av *Silver*. Därefter har det gått spikrakt uppåt. *Soulbringer*-teamet jobbar på Infogrames Sheffield-studio, som tidigare huserade företaget Gremlin.

Tidigare spel: Gänget bakom *Soulbringer* jobbade tidigare med bland annat *Realms Of The Hunting*.

En första titt på...

DREAMLAND

Även om du är paranoid, behöver det inte vara så att de inte är ute efter dig. **Av STEVE BROWN**



Mörkrets makter närmar sig.

Man ska inte leka med tändare när man har gas i magen.

DREAMLAND HÖR TILL EN ANNAN VÄRLD EFTERSOM

- Det är det senaste i *X-COM*-serien.
- Det låter turordningsgenren testa en 3D-motor.
- Folk älskar konspirationsteorier.
- Myndigheterna har bestämt det.

UTVECKLARE	MYTHOS GAMES	GENRE	STRATEGI
UTGIVARE	VIRGIN	RELEASEDATUM	HÖSTEN 2000



Frihetsarmén visar var skåpet ska stå.

SNYGGT SOM ATTAN

Det verkar som att det är den fantastiska nya 3D-motorn som kommer att bli det främsta försäljningsargumentet i *Dreamland*. Modellerna påminner mer om de i *Team Fortress 2* än de i konventionella strategispel av det här slaget. I spelet finns 3D-accelererade realtidsskuggor och ljus, och miljöerna, fordonen, aliens och soldaterna är tillräckligt snygga för att passa in i de flesta actionspel.



Dreamlands detaljrika 3D-modeller kommer att få en hel del att tappa hakan.



Du roffar åt dig allt material som utomjordingarna inte har förstört.



PRECIS **när man trodde att det var säkert att återvända till öknen, kommer det ett turordningsbaserat strategispel i 3D och frammanar bilder av troll, krigare, prinsessor och Kobolder. Faktum är att *Dreamland* handlar om epicentrat för den moderna religion som kallas ufologi. Dreamland (som även kallas Area 51, Groom Lake eller Paradise Ranch) är den topphemliga forskningsanläggning som ligger norr om Las Vegas, och som CIA byggde på 50-talet.**

Officiellt användes anläggningen för att producera topphemliga spionplan och bombare, men enligt konspirationsteoretiker och före detta anställda finns det kraschlandad, utomjordisk teknologi där som man försöker återskapa. I spelets apokalyptiska framtid visar det sig att alla rykten stämde och därför måste den nyfunna teknologin användas mot inkräktarna från främmande världar.

"SOM EN TRÄNINGSMANUAL FÖR DEN KOMMANDE INVASIONEN FRÅN YTTRE RYMDEN."

Om man kollar på vad Mythos Games har gjort tidigare, kan man se spår av deras tidigare kontakter med aliens. *X-COM: Enemy Unknown* och *X-COM: Apocalypse* tillhör båda spel som verkligen utmärker sig. Det här spelet kommer att påminna om de här klassiska, turordningsbaserade spelen, men här finns en avancerad 3D-motor och en mer omfattande och spännande handling.

Du kontrollerar en grupp ur terranernas frihetsarmé och måste ta dig an en utomjordisk armé som är mycket överlägsen i antal. Anledningen till att de är så många fler är att det hela utspelas efter ett krig på 70 dagar där i stort sett alla Jordens militära styrkor har utplånats. Till att börja med finns det en begränsad arsenal med stulna alienvapen och teknologi, men mer kan och måste forskas fram från erövrade enheter (det är troligtvis här som militärbasen kommer in i handlingen).

Man måste samla ihop en slagkraftig styrka från spillrorna av Jordens motståndsgrupper, räddade från slaveri, och man kan kanske även förmå alienallierade att hjälpa dig. Pengar är värdelösa, och det är här som resurshanterandet kommer in i bilden. Hemliga baser måste byggas för att förse Terran Liberation Army med nya vapen och för att skydda och vara till hjälp för den överlevande civila befolkningen.

Med tiden dras spelaren in i en spännande historia om de där otäcka Men In Black, anledningen till och sanningen bakom bortrövanden och det egentliga syftet med Area 51 (Dreamland). Det låter som något regeringen har hittat på, om ni frågar oss. Vad är det egentligen vi förbereds på med det här spelet? Det är som en träningsmanual för den kommande invasionen från yttre rymden. De här människorna vet för mycket och nu sprider de sin information till den intet ont anande befolkningen. PCG

KOMMER SNART!

Informationen är knapphändig och topphemlig, men vi kommer med en Senaste nytt om-artikel när vår tjallare hör av sig.

UTVECKLAR DATA

Namn: Mythos Games

Ursprungsland: UK

Grundat: 1989

Antal: 22

Bakgrund: Designern Julian Gollop arbetade på BBC B, Sinclair Spectrum och Amstrad-spel som *Time Lords*, *Chaos*, *Rebelstar* och det klassiska *Laser Squad*, innan de kom ut med *X-COM*-serien.

Tidigare spel: *X-COM: Enemy Unknown*, *X-COM: Apocalypse*, *Magic & Mayhem*.

En första titt på...

LEMMINGS REVOLUTION

De långa vinterkvällarna kommer att bara flyga förbi...

Av KATE LITTLE



De roterbara tornen är väldigt, öh, roterande...

LEMMINGS REVOLUTION KOMMER ATT RÄDDA DIG FRÅN UNDERGÅNG EFTERSOM...

- Det fräschar upp en ganska lam serie.
- Det finns fullt roterbara 3D-inslag.
- Lämlarna i fråga har egenskaper som är som gjorda för det nya årtusendet.
- Det är lättspelat.

UTVECKLARE	PSYGNOSIS/TAKE 2	GENRE	PROBLEMLÖSNING
UTGIVARE	TAKE 2	RELEASEDATUM	VÅREN



Välj verktyg. Välj lämmel. Sedan behöver du bara tänka till lite för att snart få höra glada tillrop och glädjetjut.

Det gäller att man är mångsidig, nu för tiden.

DET krävs mod för att vara nyskapande. Kommer det att fungera? Kommer jag att vara mer attraktiv för det motsatta könet om jag gör en ansiktslyftning? Kommer telefonen att sluta ringa om jag anmäler mig till den där kvällskursen i steppdans? Det är av den här anledningen som Psygnosis-teamet har varit inlåsta i ett mörklagt rum sedan 1996 och serverats modingjutande rätter två gånger om dagen. Tanken är att de ska göra om en spelserie som även om den var hyfsat populär inte drog in några stora stålar. Hur det går för dem? Deras telefon kommer säkert att börja ringa ganska mycket inom kort.

Både gamla och unga spelare har säkert provat något spel i serien. Nu kommer de tillbaka på 2000-talet, med en ny attityd och en massa nivåer. Handlingen är som följer: Det finns ett gäng vesslor. (De gillar givetvis practical jokes). De har stoppat alla de små lämlarna i lådor och det är din uppgift att få ut dem.

Problemet är att de små lymlarna, förlåt, lämlarna har dödslängtan. Det här för med sig att du måste fixa problem som innefattar grävande, byggande och svävande om man ska lyckas få de små rackarna från plats A till B.

Vilket är då det nya försäljningsargumentet? En ny miljö. Helt roterbara "torn" utgör grunden för varje nivå. Man måste alltid ta sig runt tornen för att komma till slutpunkten. Den här extra dimensionen tillsammans med den fina grafiken, har gjort att man har fått ett gränssnitt som inte fungerade i tidigare 3D-försök. Hemligheten ligger i cylindrarna, förstår ni. Det färdiga spelet kommer att ha inte mindre än hundra nivåer, och ytterligare hundra bonusnivåer håller man på att utveckla nu. Det kommer kanske att ta hela århundradet att spela färdigt, men det finns i alla fall ett slut. Bra. Spel utan slut är verkligen irriterande.

Lämlarna kommer också att vara beväpnade med ett antal färdigheter för att klara sig i den nya miljön. Här finns Catherine Wheel-verktyget, lanternor och mycket mer. Min speciella favorit är anti-gravitations-vi-kan-väl-bara-gå-nonchalant-i-taket-verktyget. Alla de här nya inslagen bör borga för nya och intressanta spelupplevelser. Förutom att det finns ett slut, är dess enkelhet väldigt tilltalande. Ingen gillar att jobba stenhårt hela tiden. På ett Homer Simpson-liknande sätt kommer *Lemmings Revolution* att tilltala spelare i alla åldrar. Man ser framför sig en nästan otäckt käck släktträff, där farmor, lille Johan och hans storebror alla samlas runt PC:n, och käbblar om vems tur det är härnäst. Så oerhört fräscht. PCG

"DE NYA INSLAGEN BÖR BORGA FÖR NYA OCH INTRESSANTA SPELUPPLEVELSER."

UTVECKLAR DATA

Namn: Tarantula

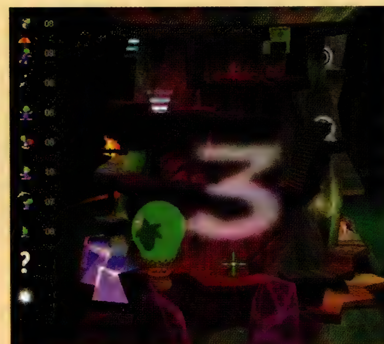
Ursprungsland: UK

Grundat: 1998

Antal: 35

Bakgrund: Tarantula startade som ett internt utvecklingsteam åt Take 2 Europe. De flesta kommer från Spidersoft, som har gjort spel på flera plattformar sedan slutet på 80-talet. Teamet leds av Steve Marsden, och de sysslar mest med Gameboy-spel.

Tidigare spel: *GTA* och *Montezuma's Return* för Game Boy Color.



KOMMER SNART!

Om allt går som det ska kanske de små gynnarna kan springa omkring i din PC nu i vår.

MISTER LAVA-LAVA?

Nya smaker är ett knep som marknadsförare har använt i alla tider, och vi går alltid på dem. Vodka, milk shake, kaffe... och *Lemmings Revolution* kommer att ha lämlar i tre nya smaker. Dels har vi den vanliga, som drunknar i allt. Sedan har vi vattenlämmeln. Den kan gå på vatten, men drunknar i lava. Och till sist har vi lavalämmeln. Just det. Ni gissade rätt. Gillar lava, hatar vatten. Eller var det tvärtom?



En första titt på...

PRAETORIANS

Vad har romarna gjort för oss, egentligen? Tja, de har inspirerat Pyro att göra ett nytt strategispel. **Av STEVE BROWN**



Det är ett uselt skämt på svenska, men man kan faktiskt gå som en egyptier.





Den som gick omkring med en död bäver var klart coolast i lägret.

Detaljrikedomen är lysande, även om den kanske inte alltid är helt korrekt.



PRAETORIANS KOMMER ATT ÖVERLEVA EFTERSOM...

- Det satsar på att få fungerande 3D.
- Du kan välja vilka krigsmaskiner du vill bygga.
- Du kan ta fienden till fånga och använda dem som slavsoldater.
- Du kan lägga dig i igelkottsförsvar.

UTVECKLARE	PYRO	GENRE	RTS
UTGIVARE	EIDOS	RELEASEDATUM	DECEMBER

Soldaterna formligen väller ut ur tornet.



ROMERSKA BÅGAR

Praetorians kommer att använda sig av lite annorlunda "fog of war." På dagsnivåerna kommer det inte att finnas någon, och man kan verkligen utnyttja 3D-kameran för att studera miljöerna och välja passande truppenheter och vapensorter. På nätterna dyker det upp andra problem, dock. Vi har ännu inte sett det förverkligas, men den konventionella, nattsvarta dimman ska ersättas av ett mer nattligt dunkel. Utan ljuskällor kommer föremål och trupper att synas som vaga konturer som endast går att identifiera om de står i närheten av eldar eller de facklor som dina egna trupper bär. Om man bär facklor om natten kan man identifiera fienden när man närmar sig dem, men samtidigt blir man ju själv ett tydligare mål.



Rent teoretiskt kan man se hela nivåerna på dagtid. Frågan är om det verkligen fungerar rent praktiskt?

MÄN i kjolar. Inte sedan *Braveheart* har vi sett så många av den sorten, och återigen är det Eidos som ligger bakom. Finns det transvestiter i deras lednings-grupp, månne? Det kan vi inte uttala oss om.

Du tar kontroll över Praetorian Guard, en romersk elitstyrka som är den enda som tillåts i Rom. 3D-strider i realtid utspelas i Gallien, Egypten och Italien, där du tar dig an andra romerska regementen under revolutionen.

Det första problem som utvecklarna har varit tvungna att ta tag i är hur man kan använda en 3D-kamera utan att det blir så krystat som i en del tidigare RTS-spel. Kamerapositionen är helt fri, och kan zoomas från en enhet till ett perspektiv där hela 3D-kartan visas (och även roteras hur som helst). Det finns även flera smidiga grundinställningar som man kan växla mellan med smidiga genvägar. Det gör givetvis att man slipper fumla med kameran när det är som mest action.

Praetorians är i grund och botten ett truppbaserat spel, med massor av olika enheter, som t ex pikenerare, bågskyttar, kavalleri och både lätt och tungt infanteri. Efter att ha kollat på topografin måste man sedan välja sina specifika enheter. Eftersom de har vitt skilda attribut och beteenden, är det av största vikt att hitta korrekt kombinationer. Det går inte att "skapa" extra enheter när man har startat ett spel, fast man kan välja att låta några av styrkorna ge sig iväg med båt om slagfältet ligger tillräckligt nära haven. Du kan ta fientliga trupper till fånga och använda dem i din armé.





Gallerna har försökt förstärka sitt försvar.

"DET ÄR AV STÖRSTA VIKT ATT HITTA RÄTT KOMBINATIONER."

När du har valt trupper, är det viktigt att bestämma formationer. På ungefär samma sätt som i *Shogun: Total War* är formationerna inte bara grafiska; de påverkar enheternas värden och uppträdande på ett drastiskt sätt. Om man kör med sköldarna över huvudena har man skydd mot spjut och pilar, men samtidigt minskar enhetens hastighet drastiskt. Dessutom blir den väldigt sårbar mot stenblock från katapulter.

Precis som när det gäller truppvalen är byggresurserna begränsade, så det gäller att välja att bygga den krigsmaskin som bäst passar varje situation. Katapulter är bra när man vill krossa stadsmurar, men man kanske även behöver belägringstorn eller "eldkastare". På vissa nivåer kommer det att krävas försvarsinriktade konstruktioner också.

Nivåerna är uppbyggda så att man så sakteliga introduceras till de olika trupp-, formations-, och byggalternativ som finns. Till en början kommer nivåerna att vara helt linjära; de påminner nästan om tutorials. Utvecklarna ser singleplayerspelet i sin helhet som en slags tutorial för onlinespel, något som de tror och hoppas är ett område där spelet verkligen kommer att briljera. På Internet kommer spelarna att kunna kontrollera romare, galler eller egyptier. Utvecklarna räknar dock inte med att så många spelare kommer att välja gallerna, eftersom de är klena i singleplayerspelet när det gäller vapen och organisation. De får istället satsa på att vara så många som möjligt. Sådana avvikelser från kända historiska fakta kommer kanske att chocka en del. PCG

KOMMER SNART!

Vi kommer med en Senaste nytt om-artikel när vi har grävt fram fler skärmdumpar och mer information.

UTVECKLAR DATA

Namn: Pyro Studios

Ursprungsland: Spanien

Grundat: 1996

Antal: 75

Bakgrund: Designern Javier Perez Dolset har jobbat i den spanska spelbranschen sedan 1992. Jaime Cifuentes arbetade på spanska underavdelningar till EA och GT Interactive innan han gick med 1997.

Tidigare spel: *Commandos: Behind Enemy Lines, Commandos: Beyond the Call of Duty.*

NYHETER

10 PACKADE GAMERSIDOR...

FÖRSTAPERSONS-SHOOTER

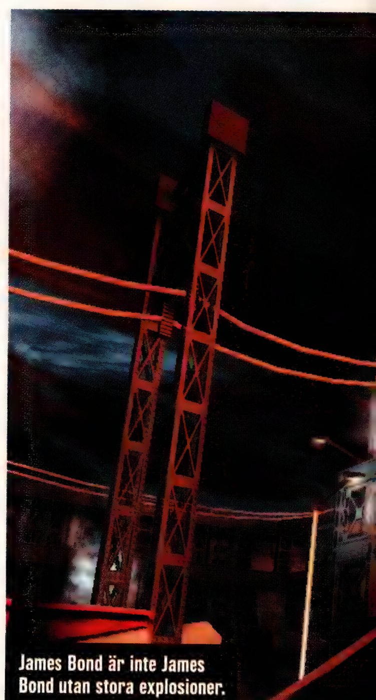
THE WORLD IS NOT ENOUGH

Aldrig har väl Bond varit så lockande?

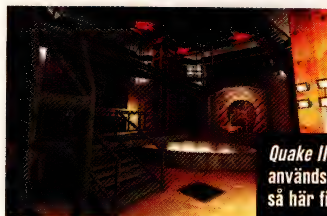
Bara veckor efter det att EA meddelat att de ämnade föra över den senaste Bond-filmen till PC:n, fick vi tag på de första skärmbilderna. Spelet heter, inte helt överraskande, *The World Is Not Enough*, och ni ska veta att det inte var någon lätt uppgift att komma över så här hett material.

Id Softwares *Quake III Arena*-motor är ansvarig för att ge liv åt scenerna i spelet, och att döma av filmen så utspelas en del av dem i Ryssland. Förutom handlingen så finns det inte så mycket info, men vi VET att EA varit riktigt sturska, och helt sonika skrotat Id:s AI-rutiner, då de föredrar att bygga egna från grunden. Allt ögongodis finns dock kvar, inklusive de rundade ytorna, den volymetriska dimman och de ljuseffekter som gjorde *Quake III* till en sådan skönhet. Högupplösta texturer lär också vara på tapeten (moahahahaha!). *TWINE* ser ut att ha hämtat en del inspiration från N64:ans *Golden Eye*, med fotorealistiska ansikten och lika verkliga vapen. Och vi hoppas verkligen att det stannar vid det, så att inte delar av *Tomorrow Never Dies* dyker upp och visar sina fula trynen.

Trevligt nog så ser EA:s senaste inte ut att bli ensamt på fältet, då fler titlar utlovats som alla ska drivas med samma motor. Och ja, det ska bli mer Bond också. För tillfället kan vi dock nöja oss med att närvaron av videospelsstjärnan 007 innebär det första tredjepersonsspelet som gör rättvisa åt Id:s teknologi. *Star Trek Voyager: Elite Force* och EA:s eget *American McGee's Alice* är andra titlar inom samma område, men dessa vet vi inte så mycket om. EA hävdar i alla fall att *TWINE* kommer mot slutet av året.

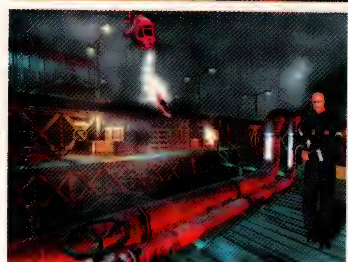


James Bond är inte James Bond utan stora explosioner.





Quake III-motorn används för att skapa så här fina scener.



HÅRDVARA

X-BOX: ÅTERKOMSTEN

Den slutgiltiga specifikationen



X-Box, supernova eller modern konst?

Hmm. Texten ovan är i sanning värdig en storfilm av episk magnitud!

Men nu till saken. Så här kommer Microsofts mystiska *X-Box* att se ut i all sin prakt:

PIII 600 Mhz Intel-processor, 64Mb RAM, en av MS och nVidia egentillverkad grafikprocessor (X-Chip) på 300Mhz, 4x DVD, 8 GB hårddisk, 8 MB minneskort, stöd för 3D-ljud och bredband, en maxupplösning på 1920x1080, med mera, med mera.

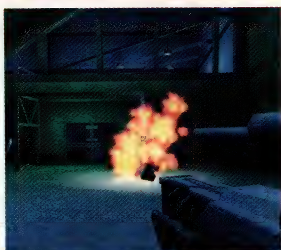
Sugna. Vi också, fastän det är inte så lite konsol-aktigt. 3D-kortet är extra intressant - det kommer att kunna hantera upp till 300 miljoner polygoner i sekunden, i så höga upplösningar som 1920x1080. Som vi sa. Processorn kommer ju vara ordentligt omsprungen av PC:n när det är dags för lansering, men för att vara konsol så är det ju himla käckt. Och så kommer den separata grafikprocessorn göra en värld av skillnad.

Paketet beräknas komma till USA mot slutet av 2001, vilket innebär att vi får vänta ännu längre, och priset lär nog ligga runt 1500-1800.

Hur som helst så har vi nog pratat färdigt om denna låda i vår tidning nu, då vi ju faktiskt sysslar med PC-spel. Det vi skrivit hittills har vi gjort för att Ni bett oss om det. Hädanefter får de som vill veta mer lubba vidare till lådans officiella hemsida, på www.xbox.com.

DEUX EX

Det finns de som hävdar att Gud bor inuti din maskin.
SID 24



INDEPENDENCE WAR 2

Halvdant spel ska få en väldigt fläskig uppföljare inom kort.
SID 27



KJELLE HOS MASSIVE

Vår utsände rotar igenom Massives överfulla byrålådor.
SID 30





"Högupplösta texturer lär också vara på tapeten."

STAR WARS ONLINE

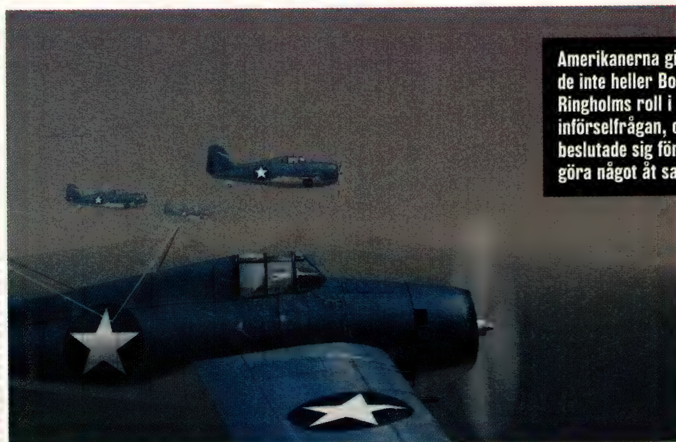
The Schwartz tar steget ut i cyberrymden

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) är ju på tapeten nu för tiden, så vi är inte speciellt förvånade över att LucasArts (med hjälp av Verant och Sony Online) också vill ha del av kakan. Och vad kan passa bättre för denna typ av spel än vårt kära Star Wars-universum? Inte mycket. Detaljer finns det ännu inte många, men man har sagt att spelet kommer att bli, och vi citerar, "En unik kombination av strider, specialuppdrag och våghalsiga utfärder." Låter ju himla bra, men kruxet är det att vi kommer tvingas vänta till någon gång in på år 2001, innan vi får se det färdiga resultatet. Givetvis kommer vi dock att hålla er uppdaterade under vägens gång, så våga bara inte missa något av våra nummer fram till dess.

FLYGSIM

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2: WWII PACIFIC THEATER

Hetsa japaner mot amerikaner i Microsofts senaste.



Amerikanerna gillade inte heller Bosse Ringholms roll i införselfrågan, och beslutade sig för att göra något åt saken.





Ni minns väl *Combat Flight Simulator*, spelet som gjorde den så kända, men ack så tråkiga *MS Flight Simulator*-serien till något som var man kunde ha glädje av? Nu kommer dess uppföljare, och det ser verkligen ut att bli något i hästväg. Spelet kommer att utilisera *FS 2000*-motorn, vilket innebär en hel del förbättringar gentemot föregångaren:

Mer exakta flygplansmodeller och terräng, bättre fysik, mer detaljerat väder och fler och snyggare animationer. Spelet kommer vidare att innehålla 18 plan, varav 6 står till ditt förfogande som pilot. Grumman F4F Wildcat, F6F Hellcat, P-38 Lightning och F4U Corsair står till amerikanernas förfogande, medan japanerna bland annat får tillgång till det superba Mitsubishi A6M2 Zeke, även känd som Zero (Tora, tora!)

Andra nyheter är att rotekamraterna nu erhåller erfarenhet och kan tas med från uppdrag till uppdrag, så att du till sist blir riktigt fäst vid dem, och kanske gråter en skvätt när de brinnande störtar mot sin död nere i havet. Detta kan de göra i ca 120 unika uppdrag, som lär bli väldigt varierande i fråga om innehåll. Attacker mot markmål och regelrätta luftstrider, med allt som kan tänkas däremellan. Vi väntar med spänning.

■ **Microsoft tillverkar och ger ut spelet, men när vet vi ännu inte.**

KORTISAR

Små godbitar från nyhetskörden.

ÖFRE ULTIMA
Spelets anhängare kommer antagligen inte att kunna dra sina sömntörstande ögon från skärmen länge nog för att läsa detta, så de missar nog att *Ultima Online* ska bli ännu bättre. *Ultima Renaissance* lägger till element som ska göra orch-hackandet, och vedhuggningen till ett än större nöje, med en säker stad där nybörjare kan lära sig grunderna utan att behöva riskera nacken. Och så en ännu större värld att äventyra i, förstås. Kommer snart.



SNÖMANNEN GOES CYBER?
Creature Labs, teamet bakom uppfödarspelen Creatures, måste ha slitit sitt hår när de såg vilken succé *The Sims* blev, eftersom de har gjort i stort sett samma sak i åratal med sina Norns. Men de låter sig dock inte nedslås, utan sätter istället igång arbetet med ett strategispel i realtid, innehållande sin egen AI-teknologi. Du styr ett gäng Yetis, eller Snömän, där de ska försöka överleva de ingrepp som modern kapitalism har gjort på deras hemdomäner. Spelet kallas *Beasts*, och borde vara klart tidigt nästa år.

ACTION/ÄVENTYR



Det påminner om *Nocturne*, minst sagt.





SIDE SCENE

Vems sida står du på, egentligen?

Vi må tro att konspirationsteorier och hemligheter är ett nittiotalsfenomen, men en titt på litteratur från tidigare tidsperioder visar att dylik paranoia alltid har existerat i människans hjärna. Ta till exempel H.P. Lovecrafts berättelser om hemska gudar som vill uppsluka mänskligheten. Detta utspelar sig på trettiotalet. Vi väntar fortfarande på att få se myterna ta verklig form i den kommande *Dark Corners Of The Earth*, men under tiden ser vi inte så få likheter i detta underliga äventyrsspel.

Det hela utspelas före andra världskriget, och du är en Indiana Jones-liknande snubbe som tror att regeringen ljuger för folket om mystiska händelser som inträffat. Spelet följer en icke linjär handling över trettio realistiska platser från tidseran i fråga. Mest spända är vi inför de "ovanliga kameraeffekterna" som ska implementeras. Ryktet säger att svart-vita inslag kommer att göra sitt för att höja atmosfären. Troligtvis kommer det hela att bli något i stil med *Nocturne*, fast förhoppningsvis bättre.

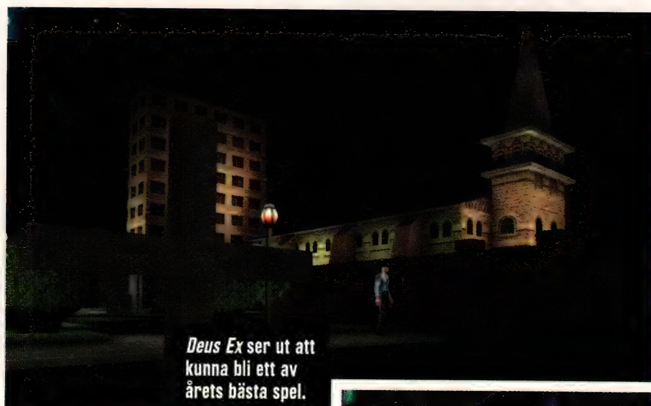
■ **Ingen utgivare har ännu givit sig till känna.**

ROLLSPEL

DEUS EX

Gud finns i maskinen.





Deus Ex ser ut att kunna bli ett av årets bästa spel.

Skämten duggar tätt om *Daikatanas* eviga förseningar. Så tätt faktiskt att det är lätt att glömma bort Ion Storms andra projekt. Vi har kikat på *Deus Ex* tidigare, men nu har vi faktiskt fått en spelbar kod presenterad för oss.

Deus Ex kanske bäst kan beskrivas som ett *System Shock* i nutid, men en handlig som spänner över stora delar av världen, och en påtaglig millenieparanoia. Spelet blandar innovativa ickelinjära nivåer med cybernetiskt förbättrade karaktärer och konversationer i äventyrsstil, och ser faktiskt ut att kunna bli den episka



storhet som vi alla längtar efter. Förhoppningsvis håller detta spel vad det lovar i leveransväg, så att vi inte står där med ännu ett *Daikatana* på halsen. (Ha! På halsen, hajar ni?)

■ **Eidos kommer förhoppningsvis att släppa spelet i juni.**

HIDDEN AND DANGEROUS 2: EN UTVECKLARES Dagbok

I den andra delen av vår artikel om de tjeckiska utvecklarna Illusion Softworks, berättar Tomas "Sep" Pluharik lite om arbetet med uppföljare till *Hidden And Dangerous*.



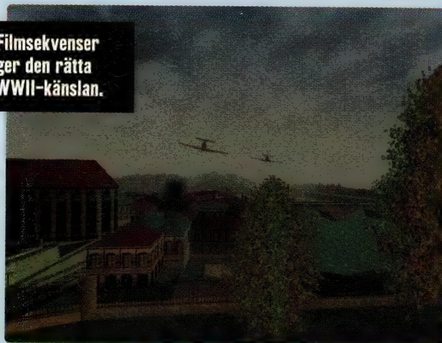
I 1997 kunde jag inte drömma om att jag skulle jobba professionellt med spel - och precis som många andra i det här lilla landet hade jag inte en aning om vad det handlade om.

1998 tog jag mina första stapplande steg på vägen mot att bli en speldesigner. Jag jobbade som testare och sedan som nivådesigner i *Hidden And Dangerous*-teamet. På den tiden var det bara fem eller sex som jobbade med spelet (nu är det ett femtontal), så det var riktigt bra stämning.

Sedan förändrades allt: *Hidden And Dangerous: Fight For Freedom*. Det var slutet på en era, eftersom vi plötsligt jobbade med många fler, för att bli klara med tillägget snabbare.

Nu kommer vi till lite viktigare grejer: Vad kommer *Hidden and Dangerous 2* att handla om? Tyvärr är mycket av det som har bestämts hemligt fortfarande, så vi kan inte berätta om allt. Vi har till största delen koncentrerat oss på sådant som inte var så lyckat i *HAD*. Vi har lyssnat mycket på spelarnas åsikter, och det gör vi fortfarande.

I singleplayer kommer det finnas en väldefinierad handling, som kretsar kring ett gäng mer eller mindre utvecklade karaktärer, kanske en del förgreningar och till och med några skurkar! Handlingen berättas främst genom renderade filmer. Det finns dussintals nya miljöer och uppgifter, och massvis av nya sätt att utföra uppgifterna på. Soldaterna kan nu även utföra vatten- och luftuppdrag på fientligt territorium. Man kommer att kunna interagera så mycket som möjligt med miljöerna och NPC:s, så det räcker inte att ha en stor arsenal för att klara



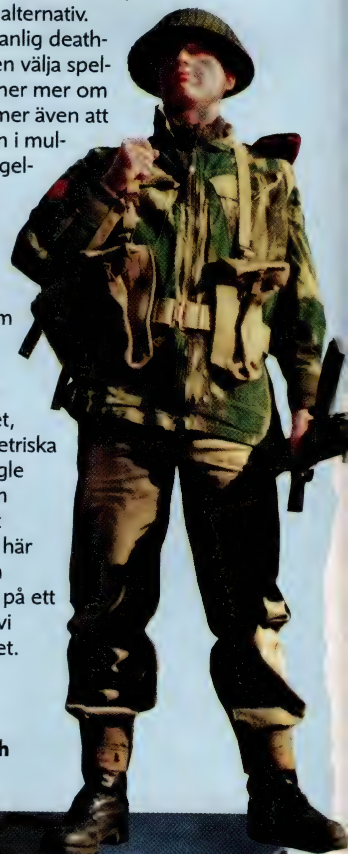
Filmsekvenser ger den rätta WWII-känslan.

uppdragen. Användargränssnittet och kontrollerna har förbättrats avsevärt; dra-och-släpp-principen har implementerats överallt. Nu behövs vanligtvis bara musen och fyra knappar för att utföra komplicerade handlingar på slagfältet.

Modellen för stridstaktik har också förändrats, eftersom vi tyckte att den var lite klumpig i originalspelet. En nygjord taktikkarta låter dig koordinera händelserna, med eller utan paus.

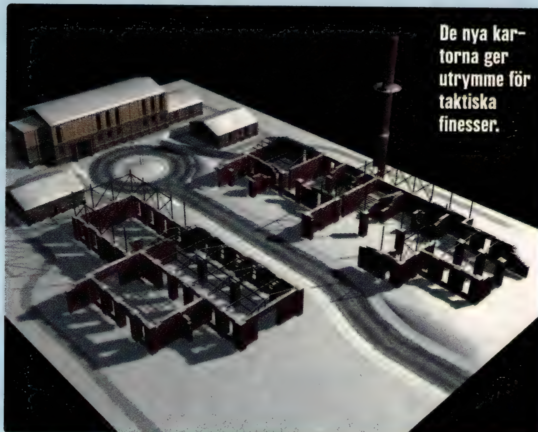
När det gäller historiska fakta, räknar vi med att använda en del museum i England och flera tankmuseum i Tyskland. Efter framgångarna med *Hidden And Dangerous* kunde vi bygga en egen motion capture-studio, och vi lät några ur en antiterroriststyrka fungera som modeller åt motion capture-arbetet. Det kommer att finnas massvis av animationer av män, kvinnor, barn och djur. Det kommer att finnas schäfrar som används som vakthundar. Dessa kan spåra dig via lukten.

Multiplayer-biten har också förbättrats avsevärt. Till skillnad från originalet, där man bara kunde köra co-operative, kan man i *Hidden And Dangerous 2* välja mellan 15 olika alternativ. Man kan köra vanlig deathmatch, men även välja spelsätt som påminner mer om *Thief*. Det kommer även att finnas fler vapen i multiplayer än i singelvarianten.

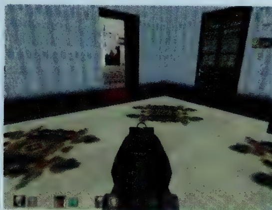


Vi utvecklar spelet på en avsevärt mer pålitlig Insanity Mk II-motor, som erbjuder alla de framsteg som gjorts inom det grafiska området, som t ex volumetriska effekter och single mesh. Dessutom används ett nytt skriptspråk. Det här gör att vi nu kan skripta nivåerna på ett mer fritt sätt än vi kunde i originalet.

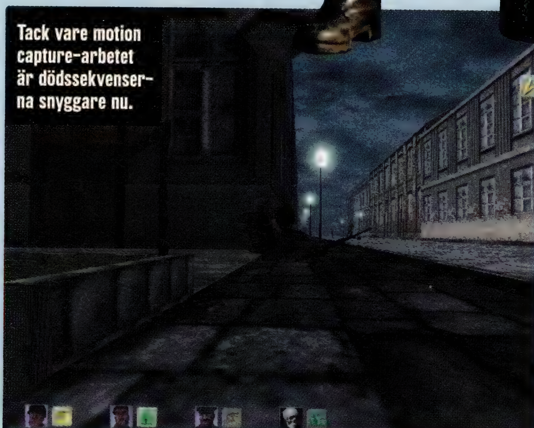
Tomas "Sep" Pluharik
Speldesigner och teamchef



De nya kartorna ger utrymme för taktiska finesser.







Tack vare motion capture-arbetet är dödssekvenserna snyggare nu.

STRATEGI/SIMULATION

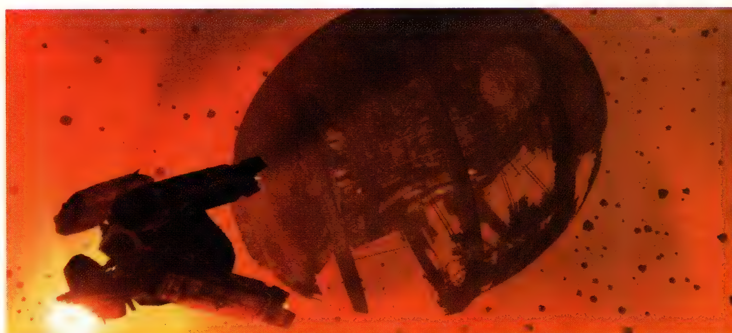
INDEPENDENCE WAR 2 – THE EDGE OF CHAOS

I rymden kan ingen höra dig lägga av en brakskit.

I-War: Defiance var ett spel som hade stor potential, men också stora brister. En av de största var att det över huvud taget inte gick att köra accelererat om man inte hade ett 3Dfx-kort. Detta och mycket mer har förhoppningsvis Particle Systems och Infogrames tagit hand om nu när det stundar uppföljare,

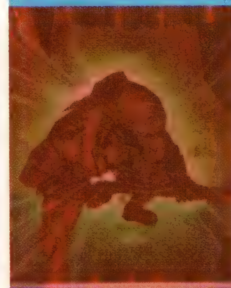
I-War 2 kommer som alla uppföljare att innehålla bättre grafik (alla skeppen är modellerade med samma texturer och detaljer som de i CGI-filmerna), men också fler skepp och bättre fysik. Ett mer dynamiskt universum finns också, där spelaren kan flyga runt i upp till 16 olika stjärnsystem, samtidigt som han interagerar med pirater, poliser, militärer, taxiskepp och rymdhamnar. Enligt Infogrames så ska äventyrselementet vara mer påtagligt i denna uppföljare, på bekostnad av simulationsdelen kanske. Ettan tedde sig ganska tungrodd för många spelare, då de var tvungna att ratta att jättelikt skepp med besättning och allt, istället för de små attackfarkoster vi är vana vid från andra spel. Detta element kvarstår, men gränssnittet har förhoppningsvis blivit smidigare. Vi ger er en mer genomgående preview så snart vi får en spelbar kod.

■ ***Independence War 2*** **kommer från Infogrames framåt vintern.**



KORTISAR

GYLLENE *AVP*
Fox och Rebellion har fattat att vi faktiskt tyckte om deras spel *Alien vs Predator*, och har därför knåpat ihop ett litet expansionspaket - *Alien vs Predator Gold*. Spelmotorn har fått sig en ansiktslyftning, och nio nya nivåer innehållande vapen som automatpistoler och artillerikanoner ska skrämma skiten ur oss än en gång. Har vi tur så finns paketet ute i handeln när du läser detta.



REALTIDSSTRATEGI

HOMEWORLD: CATACLYSM

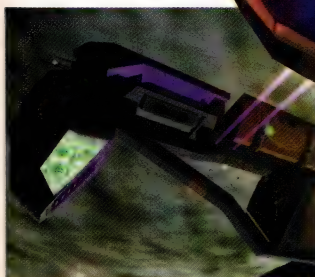
Innovativ rymdstrategi får innovativ uppföljare?

Åsikterna om *Homeworld* må gå isär här på Gamer-kontoret, men alla är ense om att det var ett förra årets mest innovativa spel. Det lyckades inte bara med konststycket att integrera en tredje dimension i genren, utan kunde även skryta med en melodramatisk handling fullt i stil med *Battlestar Galactica*.

Och nu är det tillbaka i denna expansion från Relic - *Homeworld: Cataclysm*. Det hela utspelar sig 15 år efter handlingen i originalet, och i 17 nya uppdrag kommer du att drabba samman med en "ny mystisk fiende". Åhå. Nyheterna inkluderar vägpunkter och möjligheten att attackera från sensorskärmen.

Lägg på detta en armada av farkoster, så har vi den mest imponerande expansionen sedan *Opposing Force*. *Homeworld*-fans kan börja räkna dagarna... nu





HOTTA UPP FLIGHT SIM 2000

SPECIAL RAPPORT

OK, du har köpt det nya, förbättrade Microsoft *Flight Sim 2000*, och det är så bra att du nästan tror att du flyger på riktigt. Men så märker du att det fattas en grusväg när du sakta seglar fram över de djupa skogarna i Värmland...

Av MATS NYLUND



Så här reser givetvis PCG-redaktionen.

VAD gör man om man tycker att det fattas något i *Flight Sim 2000*? Jo, på nätet kan man ju som bekant hitta det mesta, tyvärr helt i enlighet med det gamla talesättet att 90% av vadsomhelst är skräp. Är man ute efter expansioner till flightsim finns dock några klara guldkorn att plocka.

Jag kan ju börja med att nämna något om kommersiella expansioner. Dessa kan man ibland köpa i butik, fast här i Sverige så är det oftast ganska tunt i expansions-hyllan, så det är i regel lättare att beställa via nätet. Några bra ställen att starta på är t.ex. Lago (www.lagoonline.com), som har gjort prylar till flightsim i många år. Här hittar du dessutom den enda fungerande flygplanseditorn för Flight Sim 2000, men mer om det senare. Wilco Publishing (www.wilcopub.com) har bl.a. Airport 2000 i sitt sortiment, och med det får man betydligt snyggare flygplatser världen runt, om 3D-kortet håller vill säga. Övriga ligger aningen efter när det gäller FS2000, men det kommer. Kolla gärna in t.ex. www.flightsimmarket.com eller The Associates (www.flightsim.co.uk/english/system/) för att få en uppfattning av vad som finns.

Detta om saker som kostar pengar. Nätet översvämmas också med freeware eller shareware, och är man fast i *Flight Sim 2000* eller 98 så känns det nästan som att vinna på Lotto när man ser hur mycket prylar det finns, och vilken hög kvalitet de i allmänhet håller. Ett bra ställe att starta på, och den mest uppenbara flightsim-sidan, är www.flightsim.com, där man hittar allt från diskussionsforum och länkar, till ett välfyllt sortiment plan, scenerier och paneler till diverse simulatorer. Än så länge så finns det mest saker till *Flight Sim 98*, men dessa funkar i de flesta fall i *FS2000*, och fler och fler designers släpper sina alster i två versioner, eller enbart till *FS2000*. Sidan har artiklar och recensioner av nya produkter, såväl freeware som kommersiella, mjukvara och hårdvara, och sökmotorn man

MINA BÄSTA TIPS

MV-22 Osprey (av Shlomo Hakim, hittas på Keith's Virtual Helipad)
Vertikalstartande plan, som i denna version till och med innehåller en andrepilot i högersits. Går faktiskt att flyga även i extremt låga farter, vilket inte gick så bra i FS98.

Antonov An-24RV (se texten)
Grymt detaljerat ryskt passagerarplan, och du kan se till att folk bara sitter på vänstersidan om du vill, eller flyga utan piloter (!).

Kjelgaards Cabin (Finns på www.flightsim.com)
Snyggt sceneri från Alaska, ett måste för alla bushpiloter. Akta träden när du landar bara.

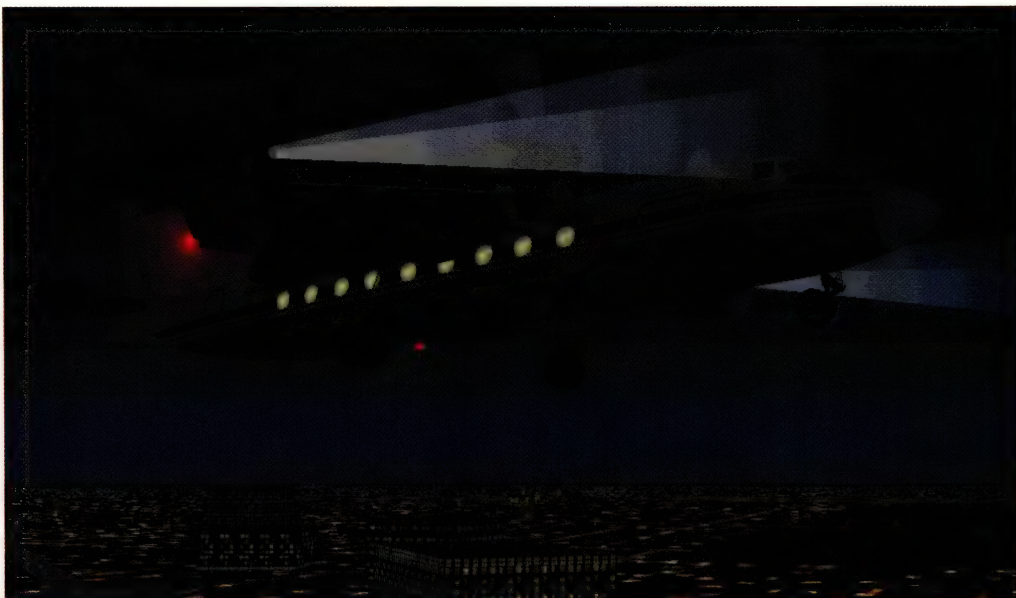
Piper Super Cub (The Cub Collection)
Vilken som helst ur the Cub Collection, snygga paneler, bra plan. Helt suveräna som bushplan, t.ex. i ovanstående terräng.

Vilken helikopter som helst av Ian Standfast, leta på Keith's Virtual Helipad så förstår ni.

Canadair Regional Jet CRJ-4 (Finns på www.flightsim.com)
I Air Canadas färger, snygg och flyger bra. Perfekt för kortdistansflygningar, som t.ex. PC Gamer-redaktionens VIP-flygningar till diverse spelmässor i Europa etc.

Airbus 320-200, av Andrew Richards (hc320evo01.zip på flightsim.com)
För er som gillar tunga jetplan. Detta plan är oerhört stort och brutalt, men flyger ändå som en dröm.

Arkansas Childrens Hospital, sceneri för helikoptrar (Finns på Keith's Virtual Helipad)
Snyggt gjort, med mycket att göra för den som gillar räddningsuppdrag i helikopter. Synd bara att man får leka flygledare själv, eller hyra in brorsan på en stol bakom monitorn.







använder för att hitta sina drömmars plan är välgjord och enkel att använda.

www.simflight.com är en annan stor flightsim-sida, som känns mer som en fet månadstidning med snygga bilder och bra artiklar (inga namn nämnda, men Sveriges bästa speltidning är ju ett exempel). Här finns oftast olika tävlingar, och då och då ordnas fly-ins där man kan flyga med andra människor i realistisk miljö. En nedladdningssektion finns också, men det som kanske är mest intressant är "the Black Box testing facility" (blackbox.simflight.com). Detta är en virtuell testflygarhangar för samtliga flygsimulatorer från Microsoft, och här hittar man i regel nästan bara bra plan, och kan dessutom läsa proffsiga och uttömmande tester av dem. Bland de senaste kan ju nämnas Shlomo Hakim's MV-22 Osprey, en fantastisk tiltrotormaskin, som utnyttjar *FS2000*:s flygdynamik till max. Här finns också ofta alster från Captain Slug, vars plan så gott som alltid är originella, och ibland riktigt bra.



En spinoff-sida från simflight.com är The Mag (themag-fs-news.com), som är en oberoende nättidning om *Flightsim*, *Flight Unlimited* och annat simulatorrelaterat. Här hittar man ofta senaste nytt, länkar till nedladdningsvärda plan och sceneries, och detaljerade tester av riktiga plan, som jämförelse. Bra länkar, corny tävlingar och läsvärda kolumnister gör denna sida bra.

Bland de stora sidorna måste jag också nämna Keith's Virtual Helipad (http://members.aol.com/keitht777/helipad.html), där man hittar allt från Flight Sim som lyfter rakt upp, snett eller i spiral, till helikoptrar, Harriers, ballonger och annat kul. Dessutom har Keith här samlat några av de bästa sceneries jag sett till *FS2000*, som gjorda för att flyga slalom mellan träden eller landa på sjukhustak i halv storm, och allt annat kul man kan göra med en helikopter.

Mer specialiserade sidor innehas ofta av folk som brinner för ett visst flygplan eller område, och har ibland nästan sjukligt hög kvalitet, som till exempel www.fsadventure.com, där man hittar enbart Piper Super Cub i olika varianter. Stora filer, men väl värda att ladda ner. Har man fortfarande *FS98* så måste man bara ha Swedflight 98 (www.flightsim.no/swedflight/) som är minst lika snyggt som *FS2000*, och täcker hela Sverige. Till exempel Växjö och Örebro är mycket detaljerade och alla flygfyrar och vägar finns med. En version för *FS2000* lär vara på gång, och jag lär stå i kö för att ladda ner den när den kommer.

Den mest extrema specialistsidan måste nog vara www.flightsim.krsk.ru/24/. Här hittar man bara ett enda plan, Antonov An-24RV, men det är mycket detaljerat, med en oerhört realistisk panel (bara att starta planet tog mig en stund, eftersom min ryska är litet rostig, men motorerna ven igång med ett ljud så bra att man fick gåshud). Man kan till och med bestämma vilka passagerare som sitter var med det medföljande lastprogrammet, som jag hoppas kommer till fler plan i framtiden.

På www.flightsimgroup.com hittar du idag en gratis terrängeditor, och de planerar att släppa en editor där du kan göra dina egna plan till *FS2000*. Det är tyvärr ont om svenska kvalitetsprodukter på nätet, men det blir kanske bättre efter denna artikel.

Till sist, för er som tycker att det är trist att bara flyga omkring i *FS2000* utan mål, kolla in www.virtualairlines.com. Går du med i någon av dessa så får du oftast uppdrag, eller flyger efter en tidtabell, precis som i verkligheten, vilket definitivt ger flygandet en extra dimension. PCG

SÅ GÖR DU ETT SPEL

SPECIAL RAPPORT

PC Gamers utsände besöker Massive Entertainment för att få lite tips om hur man gör ett spel.

Av KJELL ERIKSSON

I begynnelsen är ett spel bara en lös idé. En ide kan vara hur flummig som helst och den kan dyka upp när du minst anar det. Du kanske retar dig på att dina spel inte är som du skulle vilja, eller så ploppar det bara upp någon konstig 3D-värld där nånstans i huvudet.

"Jag spelade mycket *Command & Conquer* och tyckte att det var ett spel man kunde göra mycket av", säger Martin Walfisz, VD och Lead Designer. Så började historien om *Ground Control*. "Jag ville ha mycket mera taktik och jag ville ha det i riktig 3D, och jag tycker inte att det är fel att titta på andra spel när man spånar fram ett nytt."

Martin gjorde det man lätt glömmer. Han skrev ner sin idé på ett papper. Året var 1997. "Svårare än så är det inte, fast det är ändå inte lätt för du måste tänka igenom varenda skärm och varenda tangent," fortsätter Martin.

Ingen på Massive har tidigare varit med och utvecklat ett spel. Idag är dom ett 20-tal anställda som sitter i lilla Ronneby, med stora Sierra i ryggen.

När Martin hade grubblat någon månad på sin idé och dom få första raderna hade utvecklats till en sida tog han hjälp av ett par bekanta som började laborera lite.

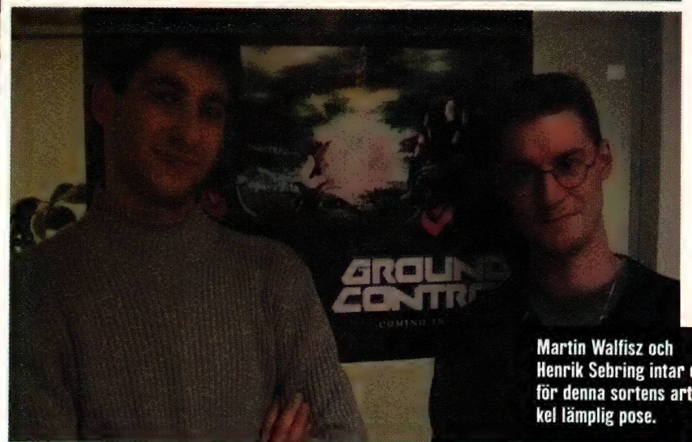
På en mässa i USA visade Martin upp sitt utkast. Folk samlades nyfiket runt skärmen och en kvinnlig agent snappade tag i Martin. Han förlängde sin USA vistelse och flög till San Francisco och agenten som hade goda kontakter i branschen bokade in möten med dom största bolagen.

"Vi hade gjort en hel del på spelet som gick att visa upp vilket gjorde att bolagen inte kunde fnysa åt oss", berättar Martin.

Idéerna finns alltså där ute i stugorna men för att det ska bli något krävs både pengar, tid och kontakter. Martin fick skaffa ett riskkapital. Sen var det optimism, envishet och lite tur som ledde till att Sierra blev deras förläggare. Martin menar att ett spel måste födas utifrån tre olika element. "Gameplay Mechanism" är det första. Det är det spelaren kan göra i spelet. Hur du använder musen och hur du fysiskt spelar spelet. "Content", själva innehållet, behandlar storyn , miljön och det visuella. Den tredje byggstenen är "Technology" för utan tekniken går det inte att förverkliga innehållet eller mustryckningarna du drömt om. Alla dessa tre komponenter måste vara i perfekt balans för att det ska fungera.



"Aha! Åhå!" Gossarna på Massive förundras över Martins färdigheter i MS Paint.



Martin Walfisz och Henrik Sebring intar en för denna sortens artikel lämplig pose.

"I början missade vi balansen," säger Henrik Sebring som är speldesigner. "Programmerarna tänker ibland bara på det tekniska och grafikerna enbart på det visuella. Men man får inte glömma att man är ett team, och det blir inte bra ifall någon hamnar i underläge och kommer efter."

När det gått ett par månader började båda två förstå vikten av en kravspecifikation. Så kan du kalla spelets manus. Martins fragment på papperet behövde stolpas upp och struktureras.

En kravspecifikation är varje liten knapptryckning och varje liten detalj i spelet nedskrivet i punktform. Varje moment får ett eget nummer. Precis som ett noggrant filmmanus där det står repliker och kameraåkningar. Musiken i menysystemet finns beskrivet, samt filmer och texter. Rubbet.

"Om vi behöver två versioner av solen så finns det med. Vår förläggare kan se hur långt vi har kommit, grafikerna vet att solen måste göras och så kan jag bocka av vart efter", berättar Henrik som tillsammans med Martin skrivit *Ground Controls* kravspecifikation som är på mer än 100 sidor. "Man får blunda och se spelet framför sig, varje skärm och vad som händer när man trycker där eller där och sen rita och skriva ner det", förklarar Martin.

Deras jobb som speldesigners är att författa spelet, men det är också deras uppgift att leda arbetet och se till att det blir gjort. Grafikerna och programmerarna är deras verktyg. De förverkligar visionen och bygger det som Martin och Henrik skapat på papperet.

"Vi hade ursprungligen en idé och sedan har vår Lead artist varit ansvarig för hur det ska se ut. Han spånar och får som en knäpp och

"Och så var det det här med köksveckan. Era mammor jobbar inte här."



(Mitten) Massives spelutvecklingsprincip.



Massives nästa spel kommer att behandla datorernas roll i kretslopps- och miljöarbetet. Tror vi.



gör massa olika skärmar och vi kommer in och bara skriker av förtjusning," berättar Henrik.

Arbetet bygger på samarbete. Teamkänslan är jätteviktig. Vill speldesignern ha en stridsvagn i spelet måste grafikerna rita den och programmerarna måste få den att röra på sig. Sen är det upp till ljudkillen att den låter fräckt. Till sist är det Lead designern som tar beslutet och säger vilka stridsvagnar som ska finnas med.

"Kommunikationen är viktig. Språket. Vi hade skrivit att "explosions must look amazing ". Grafikerna förstod direkt men programmerarna tyckte att det inte gick att mäta eftersom det inte fanns några siffror i meningen", säger Henrik.

Då och då samlas de tre huvudgrupperna i teamet till gemensamma möten. Det är Speldesignerna, grafikerna och programmerarna. Givetvis är ljudkilllen också med.

Det kan bli heta diskussioner och åsikterna kan gå isär. Man ritar och spånar och för varje dag växer den nya 3D-världen fram. Lyckan blir när ett moment är klart och alla kan ta en paus i arbetet för att spela lite mot varandra. Den nedskrivna kravspecifikationen blir egentligen aldrig klar, men den måste finnas i någon bestämd form.

"Alla tycker olika och att göra ett spel är inte en demokratisk process," säger Martin.

Kravspecifikationen har ändrats flera gånger om. En sen kväll tyckte någon att det vore fräckt om man kunde höra kulorna susa förbi när man blir beskjuten. Plötsligt måste ljudkillen ta fram ett nytt ljud, grafikerna måste fixa bilden och programmerarna stannar entusiastiskt kvar efter kontorstid för ändra i koden.

När Martin och Henrik hade skrivit ihop det första utkastet till Ground Control tipsade Sierra om en författare i Kanada och deras bakgrundsmaterial skickades över till honom.

"Ingen av oss är författare så för att få in den perfekta dialogen så blev författaren nödvändig. Vi trodde inte det från början, men när vi fick se hans utkast så insåg vi ju hur jäkla rätt det är ta in en professionell författare," berättar Henrik. Spelutveckling har gått från att vara en enmansgrej till att plocka in flera personer och det är definitivt rätt, säger Henrik.

"Försvarshögskolan har varit på besök också," berättar Martin. "Och en kapten som är chef i en pansarvagn. Dom kan strategi, och vet hur ett riktigt anfall går till."

Del två i den här artikeln kommer i nästa nummer av PC Gamer. PCG

VAR ÄR SPELEN?

DET VETE GUDARNA...

Daikatana
Eidos
Ute Nu (MoaHaHaHa!!)

MDK 2
Interplay
April

Asheron's Call
Microsoft
Maj

Deus Ex
Eidos
Maj

Ground Control
Sierra
Maj

Colin McRae Rally 2
Codemasters
Maj

Team Fortress 2
Sierra
2:a kvartalet

Hitman: Codename 47
Eidos
Juni

Carmageddon TDR 2000
SCi
Juni

Max Payne
Take 2
3:e kvartalet

Diablo II
Sierra
Juli

Monkey Island 4
LucasArts
3:e kvartalet

Halo
Take 2
3:e kvartalet

Commandos 2
Eidos
September

Unreal 2
GT
4:e kvartalet

Baldur's Gate 2
Interplay
4:e kvartalet

Warcraft III
Sierra
November

Black & White
EA
4:e kvartalet

C&C: Renegade
EA
4:e kvartalet

Redaktörns Kolumn

SIM GAMER

Av Joakim Bennet

De flesta av er har väl läst vår engelska medarbetare Kieron Gillens recension av The Sims, som vi hade med i förra numret. Han var ju minst sagt förtjust i detta bisarra spel, och vem är inte det. The Sims är som en farsot som sprider sig land och rike runt. I vart slott och koja sitter någon och leker med små virtuella dockhus, ömsint (eller vårdslöst) skötandes de små invånarna. Så och vi på Gamer-kontoret. Det hela började faktiskt redan när vi fick en Beta-version av spelet. Jag beslutatde mig för att simulera vad som skulle hända om PCG-medarbetarna bodde på kontoret, och tvingades dela på allt det som livet bjuder. Problemen började redan första natten: SimBjörta, SimBennet, SimSköld, SimCD-Hasse och SimRonny hade ju spenderat det mesta av sina slantar på datorer och andra statusprylar, och då det visst inte var några problem med humöret under kvällen, så blev det i alla fall riktigt buttert när de små liven skulle nattas. Det fanns en enda säng, och den ockuperades tidigt av Björta. De andra reagerade, vilket inte är så förvånande, med att börja vansinnesdansa med stereon på högsta volym. Björlin flög upp ur sängen, blev vred, och kissade sedan på sig. De hade i upphetsningen över sitt nya hem glömt att inköpa en toalett. Efter missödet svimmade Björta av i vardagsrummet, och Ronny sattes på städdetalj. Sköld ville då laga en nattlig middag, vilket resulterade i den första eldsvådan på kontoret. Kaos följde, då alla utom Björta desperat försökte släcka branden. Reultatlöst, kan tilläggas. Då branden spridit sig till den övriga köksutrustningen, beslutade Bennet sig för att ringa brandkåren. Ett smart drag, som faktiskt lyckades rädda det så värdefulla kylskåpet. Hasse firade med nattsnacks, Ronny kissade på sig, Sköld tog en dusch för att slippa eländet, och Björta snarkade vidare på sovrumsgolvet. Bennet tog tillfället i akt och stal sängen, efter att rådigt flyttat in stereon på toaletten. Till slut var allt lugnt i huset. Alla sov, på golv, soffa eller i säng, och de drömde om vackra damer, utemöbler, och om att en dag kunna laga mat i mikrovågsugn.

Andra dagen började med en stor chock. Under natten hade tjyvar hälsat på, och de hade hunnit få med sig den svulstiga stereon, det enda bordet, och en dyrbar tavla som någon av någon anledning investerat i. Nu var det kris. Ingen ville ta ett jobb, då de redan tyckte sig ha ett. De dumma satarna trodde nog att man kunde tjäna pengar på att spela spel... Ack och ve! Vad skulle de ta sig till? Äta, såklart. Den självklara sysselsättningen för unga män i total misär. Äta och spela spel. Datorerna blev snabbt ockuperade och man fortsatte långt in på eftermiddagen. Eventuella naturbehov tog man hand om på golven, och snart såg kontoret extremt äckligt ut: tallrikar, chipspåsar, avskräde, soppåsar, post, något onämnbart i hörnet (aha, en sovande CD-Hasse) med mera. Då fick gänget besök av grannfrun och hennes gubbe. Behöver jag säga att det som följde var något kaotiskt? Alla flörtade vilt med alla, men det sorgliga skick som killarna var i gjorde att gästerna snart blev ursinniga, och gick hem med ursäkten att de skulle göra en närstudie över sina krukväxter. Nåväl, datorerna fanns ju kvar, tyckte boysen. Trodde de ja. Sköld ville tända brasa i öppna spisen, vilket resulterade i en andra och mer katastrofal eldsvåda. Telefonen var nämligen såld, till förmån för chips och annat. Och de små nötterna hade ju aldrig lärt sig hantera en brandsläckare. Småleende såg jag på hur de kämpade, men allt var förgäves. Hasse tog en dusch, Ronny och Bennet svimmade bland lågorna, medan Sköld och Björta kramade varandra hårt och länge...

Precis som vi människor behöver alla Simmar värme och omtanke; kärlekens spis såväl som snabbmat. Detta fick de inte, och resultatet var givet.

När simulationen var till ända hade två ur redaktionen svultit ihjäl, två var innebrända, och en låg och sov inne på dass. Koncensus? Jag är inte säker på att det finns någon, förutom möjligtvis att man aldrig ska lämna fem vuxna karlar utan uppsikt.

Zul, zul!

Egna Sim-upplevelser skickas till: joakim.bennet@pcgamer.net



DARK REIGN 2

Trupperna har fått nog av skrivbordsgeneraler. Det är dags att ta i med hårdhandskarna vid fronten.

Av STEVE BROWN

DETTA HAR HÄNT... « Vi skrev om *Dark Reign 2* i PCG 35.



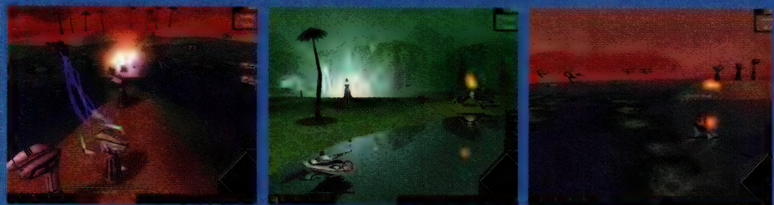
Det är nödvändigt att ta sig ner förbi trädtopparna för att kunna se vad som händer med trupperna.



Självklart blir saker och ting betydligt blodigare när du kommer så här nära händelserna.

I SKOLBÄNKEN

I *Dark Reign 2* måste du lära dig att kontrollera bataljoner av mark-, hav- och luftenheter, vilket gör att taktiken får ökat djup. Några av dessa enheter kommer att vara Rumblers, Stingers och Aquanaughts. Vattenburna enheter ger tillfällen att visa upp perfekta reflektioner och realtidsskuggorna och vapeneffekterna hos de luftburna enheterna är lika imponerande.



DARK REIGN 2 I KORTHET

Utgivare: Activision

Utvecklare: Pandemic

Genre: Realtidsstrategi

Beräknat Systemkrav: PII 300, 64 Mb RAM, 3D-kort

Web: www.pandemicstudios.com/dr2

Releasedatum: Maj

Värt att notera: Underbar 3D-grafik som för in ny taktik, vädret varierar kraftigt, likaså dagsljuset och gravitationen.

3D-RTS-genren har gått från att vara något av en ovanlighet till en av de mest populära genrerna idag, men Pandemic har bestämt sig för att göra det till mer än bara en anledning att köpa det senaste 3D-kortet. De hävdar att 3D-miljön kommer att ha stor taktisk betydelse och att *Dark Reign 2*:s strategi kommer att vara starkt beroende av de nya landskapmöjligheterna. Det kommer väl ändå inte att luta sig lika mycket åt actionhållet som *Battlezone II*?

Taktik som blir möjlig genom att man kan zooma ner till ett perspektiv där man tittar över axeln på enheterna kommer att gå hand i hand med vädereffekter i realtid och dagsljusets skiftningar. Ett brett och högt perspektiv är nödvändigt för makro-strategier, medan alla de möjligheter till fällor och bakhåll som skogar och träsk ger kräver direkt inblandning från spelare, särskilt när mörkret faller eller när regnet försämrar sikten. Dessutom kommer det bli väldigt roligt att kunna beblanda sig med trupperna: "Snyggt jobbat. Nej, bry er inte om mig. Bara forsätt att jobba som om jag inte var här."

Makrostrategi kommer fortfarande att vara viktigt och du kan förvänta dig traditionell placering av baser och ett konstant behov av krigsresurser. Resurserna måste skötas helt annorlunda eftersom de helt kommer från områden utanför kartan. Detta gör att kunskaper kring inhämtandet



Sjöburna enheter och undervattensenheter kräver nytt taktiskt tänkande.



Det här ser väldigt mycket *Battlezone* ut, men vi är lovade att 3D-stilen inte ska gå ut över taktikdelen.







"KONTROLLEN ÄR OCKSÅ GRUPPBASERAD I STÖRRE UTSTRÄCKNING I *DARK REIGN 2*."

överförs till kunskaper om transport, organisering och skydd av rutter och fordon till påfyllningsområden. Detta är inget negativt. För när allt kommer omkring - är vi lantbrukare eller tuffa soldater? Svar: "Vi är fuffa soldater!"

Bortsett från att du måste sköta enheter på mikronivå, så är kontrollen också gruppbaserad i större utsträckning i *Dark Reign 2*. Det finns ett helt nytt gränssnitt som tillåter detaljerat gruppval och ordergivning. Kommenderingen kommer att innehålla specifika order som att bränna skogar som döljer fiendeenheter eller att gömma sig under träd och i träsk. Gruppernas AI kommer att göra att de täcker varandra på ett realistiskt sätt och signalerar skada, nederlag eller seger. *Dark Reign 2* utspelar sig före det första spelet och du kan kontrollera en av de två svurna fiendefraktionerna. JDA (Jovian Detention Authority) håller ledaren för de revolutionära Tribes fången i sin befästa storstad och Tribes är förstås sura över detta faktum.



Striderna utlovas bli mer koncentrerade, med färre enheter att kontrollera (50 till 100 enheter per sida) och 25 mindre, men geografiskt mer spännande 3D-nivåer som är uppdelade mellan natt och dag, med både inom- och utomhusmiljöer med varierande gravitation, på olika håll i solsystemet. Om variation är livets krydda, verkar *Dark Reign 2* kunna bli en väldigt het anrättning. PCG

MED EGNA ORD



Greg Borrud, Director hos Pandemic pratar med PC Gamer.

PCG: Om du skulle ta och berätta med 20 ord varför vi ska vara upphetsade över *Dark Reign 2*?

Mer kontroll över striden genom smartare AI, ett kraftfullt gränssnitt och en solid enhetsdesign, allt i en fantastisk 3D-miljö.

PCG: Vilken är din favoritfunktion i spelet hittills?

Jag måste säga känslan av att befinna sig i en äkta 3D-miljö. Det känns som att jag har mycket större strategisk kontroll över striderna.

PCG: Vilka andra spel har inspirerat er?

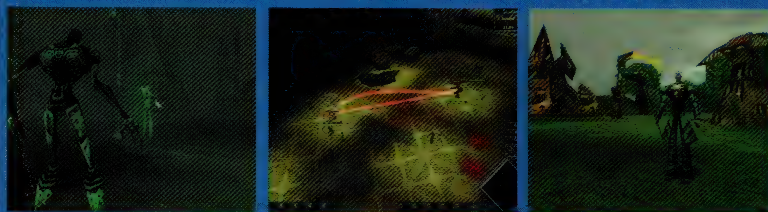
C&C och *WarCraft*, men även animeringen i *FIFA* och historieberättandet och inlevelsen i *Half-Life*.

PCG: Är det lättare eller svårare att jobba med uppföljare till spel?

Både och, faktiskt. På många sätt begränsar en uppföljare dina idéer och koncept och detta kan ställa till problem när man bryter ny mark.

NU REIGNAR DET IGEN

Inomhusmiljöer är möjligt tack vare 3D-motorn och inkluderar grottor, byggnadsinteriörer och enorma kloaksystem. Att försvara byggnader mot infiltrering och att hitta nya ingångar kommer att vara en del av de nya taktiska utmaningar som kräver ett närmare perspektiv än det vanliga fågelperspektivet i traditionella RTS. Inomhusmiljöerna borde bli särskilt populära i multiplay, som inkluderar Co-op, Capture The Flag och King of the Hill.





MAJESTY

Ett kungarike för lite fantasi!

Av JAMES ASHTON



Har man fått inbrott i villan ett par gånger, tar man nog till lite okonventionella metoder sedan.

SMAKFULLA HJÄLTAR

Det finns ett helt gäng tuggvänliga, saftiga hjältar att smaka på... Vad sägs till exempel om ... (trumvirvel) ... Paladins (vi kör de engelska namnen på allihop), Cultists, Dwarves, Priestesses, Warriors of Discord (utvecklarna beskriver dem som "helt klart skrämmande," fast amerikanska punkbolag har nog inte alls något med saken att göra), Adepts, Gnomes, Elves, Warriors, Rangers och Monks. Pust.



J-O Waldner skulle kunna träna servar på den här herren...



DET händer ibland att det enda man önskar sig är en riktigt god macka. Färskt bröd direkt från bageriet. Några strimlor halvstekt bacon. En generös skvätt tomatsås. Det här kommer aldrig att tilltala finsmakarna, men det finns inte en enda gourmet i världen som inte någon gång har längtat efter ett tilltugg i form av en riktigt god smörgås.

Det är den rollen som *Majesty* siktar på att få i PC-världen. Presentationen är enkel och man tar idéer som vi har sett förut, så det lär aldrig hyllas som något revolutionerande av spelarna. Fast om alla bitarna faller på plats på ett bra sätt, spelar det ju ingen roll? (Jo, det gör det - den anti-retoriska revolutionära armén).

Majesty kan bäst beskrivas som en hybrid av ett kungarikesmanagement som, öh, *Kingdom*, ett gudssim som *Populous* och det alltid så populära *Heroes Of Might & Magic*. Det utspelas i realtid, och du spelar som en suverän härskare i det *Tolkien*-liknande landet. Du kan inte direkt påverka ditt folk, som glatt traskar omkring för sig själva. Din enda kontroll är den indirekta metoden att placera ut belöningsflaggor. De här erbjuder belöning för den hjälte som råkar gå till den aktuella platsen och slutför uppgiften.

Just det, hjältarna. De här är krigarna i historien. Genom att skapa ett gille, kan du dra till dig de här mäktiga männen (och kvinnorna). Sedan sticker de iväg för att äventyra, skaffa sig erfarenhet och samla magiska föremål. Dessutom har alla begåvats med enormt fåniga namn. Tänk dig själv att heta Quillion Bluehair.

Det är när det gäller detaljrikedom och spelbalans som *Majesty* kommer att visa sitt rätta jag. Det första intrycket är att kontrollsystemet saknar viss finess, men det är först när man har spelat igenom det ett antal gånger som det går att avgöra. Den som lever får se.







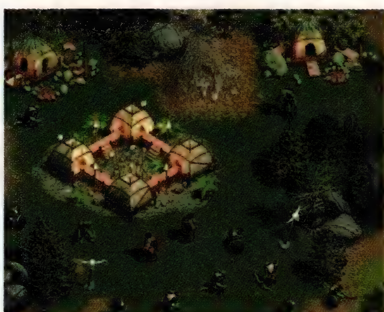
(Höger) Drakar andas eld, fast det visste ni väl redan.



"DET LÄR ALDRIG HYLLAS SOM NÅGOT REVOLUTIONERANDE AV SPELARNA."

MAJESTY I KORTHET

Utgivare: MicroProse
Utvecklare: Hasbro
Genre: Realtidsstrategi
Beräknat Systemkrav: P166, 32Mb RAM
Web: www.cyberlore.com/
Releasedatum: April
Värt att notera? Strategisk fantasy-management i klassisk stil. Givetvis finns det en och annan kobold.





BURN
BaBY
BURN



+ BATTERY +
ENERGY DRINK e33 CL 11.2 FL OZ

KEEPS YOU GOING

THE TIME MACHINE

Cryo är redo för nya äventyr. **Av MATTHEW PIERCE**

DETTA HAR HÄNT...  Vi skrev om spelet för länge sedan. I förra numret, närmare bestämt.

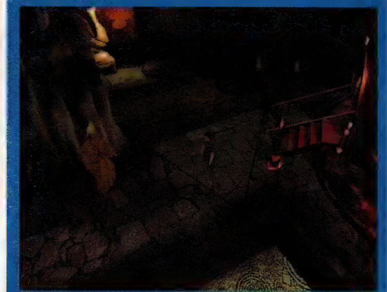


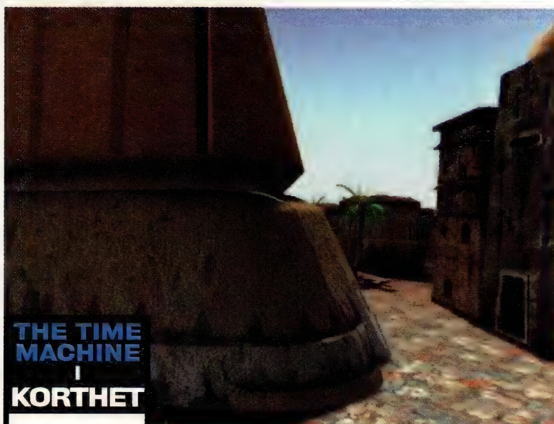


Alla de coola taggen var redan upptagna.

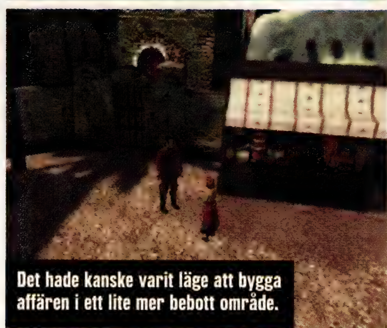
EN TITT I KRISTALLKULAN

Det är lika bra att ni förbereder er på att få se teknologin från det här spelet igen; alla Cryos kommande äventyrsspel kommer att använda den. *Pompeii* verkar vara det sista som använder den traditionella förstapersonsvyn. Cryo hävdar att det innan året är slut har kommit två spel som använder mer avancerade versioner av den här motorn.









Det hade kanske varit läge att bygga affären i ett lite mer bebott område.

THE TIME MACHINE I KORTHET

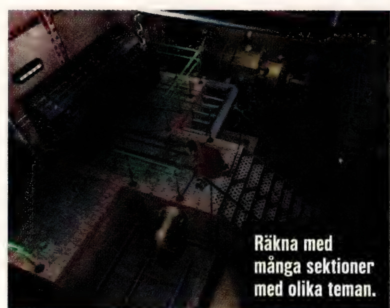
Utgivare: Cryo
Utvecklare: Cryo
Genre: Äventyr
Beräknat Systemkrav: P233, 32Mb
Web: www.time-game.com
Releasedatum: Maj
Värt att notera? Ett stort äventyr om det här med tid om rum. Med en skinande ny grafikmotor. Från Cryo.

HÄR kommer en fras som borde skicka en kollektiv kall kår nerför den nationella ryggraden: "inspirerad av." Tänk bara på fenomenet med soundtrack som "inspirerats av" filmer, innehållande ett antal låtar av kassa band som backas upp av skivbolagen, trots att de inte har någon egentlig koppling till filmen. Det är ondskefullt. Sluta med det.

När vi nu börjar komma till spel som har "inspirerats av" berömda böcker, förvandlas PCG-redaktionen till nattsvarta cyniker. Kanske försvinner dysterheten något när man inser att det här "inspirerade" spelet kommer från kufarna på Cryo, för just den här sortens annorlunda äventyr är vad de lever för.

En sak som omedelbart imponerar med *The Time Machine* är att de, för en gångs skull, verkar ha lyssnat på sina högljudda kritiker. Den fullt roterbara, förstapersonsmotorn som förut fjärmade spelare från spelets action har nu skrotats. Istället kan man nu visa animerade polygonkaraktärer, så att man kan kontrollera en detaljrik karaktär som går över överdådiga bakgrunder. Effekten går att jämföras med att spela *Resident Evil* med rörliga kameravinklar. Suveränt. Handlingen är lika härligt pretentiös som någonsin, då du får "vara" HG Wells och resa genom tid och rum för att besegra halvguden Khronos. Bland andra intressanta saker märks att din karaktär ändrar ålder och att spelet utspelas i futuristiska miljöer år 800 000.

I slutändan måste dock Cryo göra lite mer än att bara förändra presentationen och göra systemet mer användarvänligt. De måste göra lite mer än att bara erbjuda sina traditionella, orimliga problem om det här ska bli ett äventyr som består av mer än bara bra idéer. Vi håller tummarna. PCG



Räkna med många sektioner med olika teman.

ENEMY ENGAGED: COMANCHE HOKUM



Åter igen är det Öst mot Väst, men denna gång står slaget i skyarna.

Av DEAN EVANS

DETTA HAR HÄNT...  *Comanche Hokum* var med på våra nyhetssidor i nummer 34.



Vi vill hemskt gärna dra ännu ett skämt om att "göra helikoptern".





Det är väl ungefär så här nära du någonsin kommer att komma dessa magnifika krigsmaskiner.

TACK gode Gud för kommunismens fall. Utan den politiska implosion som splittrade det gamla Sovjetunionen i ett antal ministater, hade inte sim-experterna fått tillgång till den här sortens militär materiel.

Flygmaskiner som Ka-53 Hokum till exempel; en attackhelikopter med dubbla rotorer, designad för att klara av en mängd olika uppdrag på 2000-talets slagfält. Hokum tillhör nästa generations elvispar, och är att jämföra med USA:s futuristiska dödsmaskin RAH-66 Comanche Gunship, en stealth-maskin som har en radarsignatur som endast är 1/600 av den hos en Hellfire-missil. Båda maskinerna är till synes perfekt simulerade i Empire Interactives *Comanche Hokum*. Spelet är utvecklat av Razorworks, ansvariga för förra årets helihit *Apache Havoc*, och i det får du se hur Väst kämpar mot Öst i en simulation full av strategi och het action. I och med spelet har man tagit ännu ett kliv framåt med Voodoo- och DirectX-grafiken, och det känns som man verkligen är på plats på det moderna slagfältet. Tre krigszoner (inklusive Libanon och Taiwan) är minutiöst detaljerade av designerna, och vart och ett innehåller en blandning av single- och multiplayer-uppdrag över landskap så stora som 400x200km.



Resultatet blir att du i ett uppdrag kan flyga lågt över sanddynerna för att attackera bepansrade konvojer, medan du i ett annat eskorterar trupper inför ett våghalsigt blixtuppdrag bakom fiendens linjer. Under tiden utkämpar andra mark- och luftstyrkor sina egna strider mot fienden. Du märker snart att du bara är en liten kugge i en stor krigsmaskin.

Comanche Hokum bygger på grunderna från Apache Havoc, och det är ett bra exempel på "större, bättre och mer". Det finns ett större antal olika uppdrag, och både fiendens och rotekamraternas AI är drastiskt förbättrad. Den uppskruvade 3D-motorn erbjuder mer detaljer än någonsin tidigare, och avbildar stilsäkert den moderna dödsteknologins framfart i världen. *Comanche Hokum* kan spelas antingen som fullfjädrad simulation eller som arkad-shooter, och där finns ett multiplayer-läge som fungerar över seriell kabel, modem, LAN eller Internet. Om spelare har *Apache Havoc* installerat på sina datorer så kan de två spelen länkas, vilket låter de två maskinerna flyga tillsammans eller mot spelets nya helikoptrar. Helikopterspel kan väl ändå inte bli bättre än så här? Eller kan de...? 

JAG KAN SE MITT HUS HÄRIFRÅN!

Mer processorkraft och grafisk acceleration gör att utvecklarna kan lägga en än mer realistisk touch till sina spel. Precis som i *KA-52 Team Alligator* kommer det i *Comanche Hokum* att finnas andrepiloter, och vi kommer att se dem fullt animerade där de ger tummen upp om du sköter dig, och spanar efter fiender genom sina kikare. Det känns verkligen som om du flyger med en intelligent AI, snarare än en styvnackad pixelmannekäng som bara är en del av den virtuella bakgrunden.

ENEMY ENGAGED: COMANCHE HOKUM I KORTHET

Utgivare: Empire Interactive

Utvecklare: Razorworks

Genre: Helikopter-simulation

Beräknat Systemkrav: P200, 64Mb RAM

Web: www.empire.co.uk

Releasedatum: April

Värt att notera? *Apache Havoc* satte en hög standard för helikopter-simulatorer, så förväntningarna är skyhöga på denna semiuppföljare.

DIY

DESIGNA EGNA BANOR

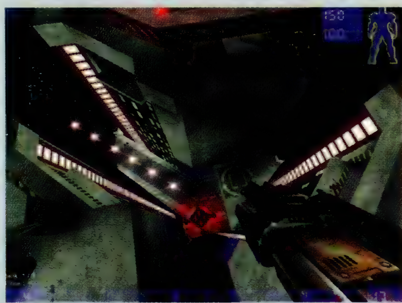
En komplett guide till hur man gör *Unreal Tournament*-nivåer, skriven av en av spelets skapare.

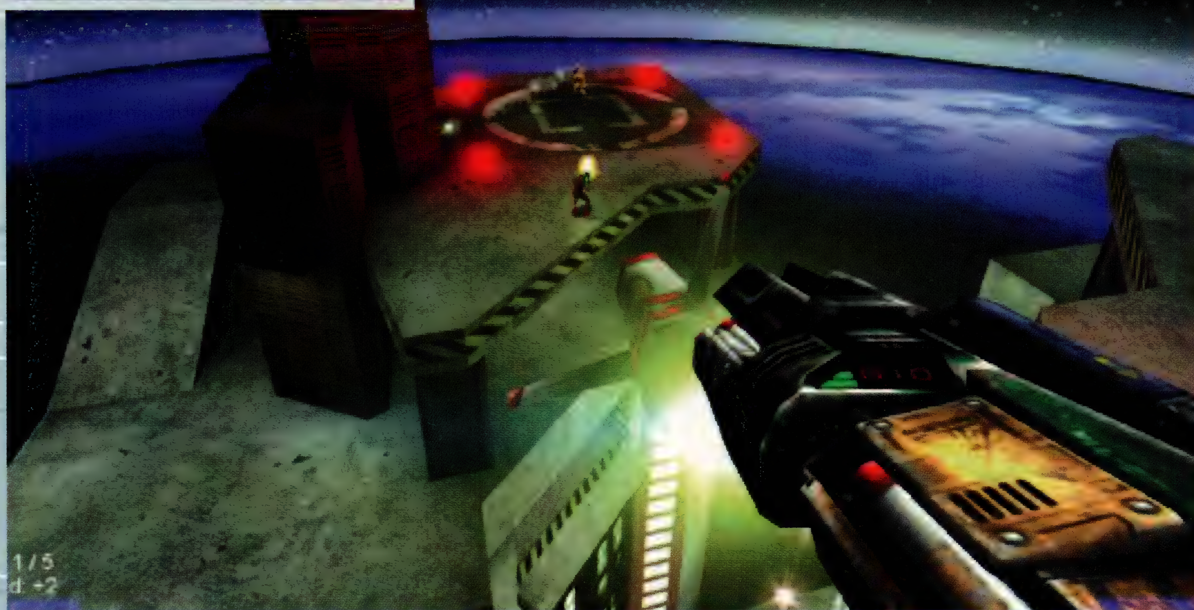
Det fanns en funktion i *Unreal Tournament* som en del kanske har missat - UED. Ett professionellt verktyg kan verka skrämmande, men med hjälp av ett proffs kommer du snart att komma igång och göra nivåer som du kan vara stolt över.

Av CLIFF 'CLIFFY B' BLESZINSKI



0
85
004
5
7
9
4





CLIFFY B:S SPECIALTIPS #1

Det finns en anledning till att texturer är grupperade. Om en textur heter "WALL32" är chansen stor att den är tänkt att användas på - ni gissade det - väggar. Samma sak gäller golv och dörrar. Tänk till när du använder texturer. Ofta grupperas texturer i olika UTX-paket av en given anledning, så blanda inte någon som heter "Castle" med ett "Spaceship" såvida inte du gör en nivå där ett rymdskepp har landat i närheten av ditt slott...

UNREAL TOURNAMENT

Det kan verka vara ett enormt projekt att designa nivåer till *Unreal Tournament,* till och med för de som är vana vid att arbeta med andra speleditorer och modelleringspaket som finns på marknaden. Unreal Editor (UED) som vi kollar på här, har precis som andra verktyg såväl fördelar som nackdelar. Det gäller att man håller koll på de här attributen.

GRUNDERNA

Vart och ett av de olika spelsätten i *Unreal Tournament* kräver särskilda designtekniker. Det är viktigt att planera och försöka ta reda på vad för slags nivå det är du ska bygga innan du sätter igång. Börja inte skapa en massa grejer och hoppas att det ska bli en CTF- eller Assault-nivå. Många designers plitar ner sitt arbete på papper innan de sätter igång, fast givetvis finns det också de som börjar direkt. Jag anser att man måste planera bra, samtidigt som man improviserar en del.

Först och främst gäller det att spela och förstå det spel du ska designa för: *Unreal Tournament.* Se till att du spelar varje nivå och analyserar vad du anser är varje nivås styrka och svaghet. Spela nivåerna on-line och singelplayer mot botar. Ta reda på vilka vapen som är bäst lämpade för olika situationer, och kom ihåg det när du bygger din arkitektur. Försök öppna existerande *UT*-nivåer i Unreal Editor. Kolla på vad designerna har gjort, och börja med att försöka efterlikna det.

KOM IGÅNG

FÖRSÖK SKAPA DIN FÖRSTA EGNA NIVÅ!

Nu ska jag ge dig lite grundläggande undervisning i hur man bygger en *UT*-bana. Jag kommer att bortse från många avancerade tekniker i den här snabbgenomgången. Jag råder er istället att besöka de siter som nämns i det här dokumentet

AVANCERADE TEKNIKER

Självkritik och andras åsikter:
Precis som när det gäller allt annat kreativt arbete är det viktigt att ta till sig av konstruktiv kritik. Det finns ett suveränt gäng *Unreal Tournament*-designers: besök Nali City (www.planetunreal.com/nalicity) för att kolla in andra designers arbete. Ta kontakt med dem på chatkanalerna (via din UT-browser ansluter du till # unrealed - jag är där ganska ofta och delar ut små tips).

Framerate-/Designtips:
Jag har sett en del hemgjorda *Unreal Tournament*-nivåer som har sett fantastiska

Var aldrig rädd för att börja om eller att kasta sådant du har jobbat med. De bästa nivådesignerna gör ofta sådant som de inte är nöjda med eller upptäcker att de har målat in sig i ett hörn. Bli inte för fäst vid det du har gjort!

Det är viktigt att vara påläst. Om du ska använda textur som ser romersk ut, är det bäst att leta upp bilder på romersk arkitektur och använd dem som riktlinjer. Leta upp böcker och försök efterlikna det du ser. Framförallt bör du se till att det hänger ihop. Såvida inte du gör något surrealistiskt bör du se till att du gör trovärdiga byggnader. Varje nivådesigner bör äga ett exemplar av "Architecture: Form, Space and Order" av Francis D.K. Ching. Ofta har de bästa nivådesignerna erfarenhet av arkitektarbete, och därför förstår de ljussättning och strukturer bättre än någon annan.

Om du måste fuska för att kolla hur befintliga *UT*-nivåer ser ut, trycker du på TAB och skriver sedan "IAMTHEONE". Du kan sedan skriva "GOD" för att bli oövervinnlig och "GHOST" för att gå genom väggar.

om ni är intresserade av att utbilda er ytterligare i ämnet.

För det första kommer du att behöva texturer för din nivå. På editorns högra sida finns klassbrowsern. Se till att den bläddrar genom TEXTURES istället för CLASSES. Tryck sedan på LOAD och leta upp "UTTECH2.UTX", som fungerar bra för high-tech-miljöer och baser. När du har laddat det klickar du på en textur som funkar på väggar, t ex "rCLFW13."

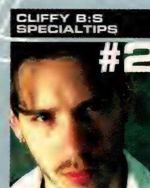
För att göra det så enkelt som möjligt börjar vi med att bygga en stor kub. Högerklicka på den gråa kubknappen (tredje kolumnen, sjunde knappen) och ta upp rutan builder properties. Vi gör den 512 enheter hög, 1024 lång och 1024 bred.

Tryck Control-S för att skära ut den här röda biten. Du kommer märka i 3D-perspektivet att du nu har en 3D-vy som du kan röra dig i. Det är ganska enkla grejer, och det vore trevligt om man kunde komma undan skottlossning och annat. I det här fallet ställer vi in några enkla pelare i rutan. Högerklicka på Cylinder-knappen (två knappar nedanför kubknappen) och skriv in en höjd på 512 och en yttre radie på 32. Tryck på BUIILD och sedan på Control-A för att lägga till den här pelaren på din nivå. (Innan du gör det kan du givetvis välja en annan textur från browsern, så att du inte använder samma vägg på hela nivån.)

I trådmodellsperspektivet (från ovan) håller du in Control och vänsterklickar samtidigt som du drar för att flytta omkring din röda skapelse. Du kan sedan fortsätta med att lägga till så många pelare du känner för. Ta inte i för mycket, då din nivå lätt kan bli plottrig.

Nu är det dags att ljussätta din lilla dödsarena. Tryck på "L" och håll ner tangenten samtidigt som du vänsterklickar i 3D-perspektivet. Det här lägger till ljus. Du kan högerklicka på vilket som helst av ljusen för att ändra dess egenskaper, inklusive ljusstyrka, radie, nyans och färgmättnad. Jag skulle föreslå att du sätter dit 2-3 ljuskällor, som var och en har en ljusstyrka på 80, en radie på 16, nyans på 28 och en färgmättnad på 200. Detta betyder att du får en orange ton över din nivå, och om du för ljuskällorna till hörnen så blir

CLIFFY B:S SPECIALTIPS



Om du inte är noggrann med ljuset kan det sluta med att du får en väldigt mörk bana, eller en som ser fruktansvärd ut. Såvida inte du gör stora utomhusmiljöer bör du verkligen undvika att använda Zonljus.

ut, men som har varit värdelösa att spela på. Eftersom *UT*-motorn stöder mjukvarurendering är den begränsad av antalet polygoner. Genom att skriva "STAT FPS" i konsolen i *UT* kan du se polygon-/nodantalet som ritas för närvarande. Vårt "officiella" råd för *UT* är 160 polygoner/350 noder. Det kan verka lite, men kom ihåg - vi lyckades få med mycket detaljrikedom med hjälp av de här riktlinjerna. Kolla på DM-HyperBlast eller DM-Gothic. Vi var tvungna att hålla ner siffran, eftersom *UT* är ett så fartfyllt spel. Om du gör nivåer för *UT* är det säkrast att du ligger kring de här talen. Var försiktig med användandet av dynamiskt ljus; om du använder det för mycket kan allt börja gå väldigt långsamt. Kom ihåg att inte alla har likadana monstermaskiner som du.

RISKMEDVETANDE

Nu är det viktigt att du är uppmärksam! Riskmedvetande är en av de viktigaste designteknikerna som finns. Så här fungerar det: du placerar ett åtråvärt föremål eller vapen på ett farligt ställe, och sedan får spelare fatta ett beslut om han vill försöka nå dit eller inte. På så sätt ligger beslutet hos honom, och om han dör är det sig själv eller den som sköt honom som han blir arg på - inte designern. Det är just detta det handlar om: en gång till så klarar jag av det!

Du kan använda låga tak för att göra ett område mer riskabelt. Om en spelare inte kan hoppa, är han lättare att träffa. Använd det till din fördel som designer.

Ett av de bästa (och mest uppenbara) exemplen på riskmedvetenhet i UT är tryckkammaren i DM-Pressure, av Pancho Eekels. Du kan välja att gå in i det här rummet i några sekunder för att få raketgeväret. Sedan ser man Damage Amp... och ett Shieldbelt! Den riktigt girige försöker få tag på allt...men då kommer det troligtvis någon och aktiverar kammaren. Sedan finns det inte så mycket kvar av dig...

OM MATERIAL

***UT* använder tre sorters världsgeometri: subtraktioner, tillägg, halvsolitt material och icke-solitt. Subtraktioner är de bitar som tas bort. Tillägg är solida strukturer och väggar som sätts in i världen, som t ex en pelare eller en bro. Icke-solitt material är**

stämningen ganska skum.

Låt oss lägga till lite vapen. Kommer du ihåg textur-browsern? Klicka där det står TEXTURES och ändra det till CLASSES. Bli nu inte förskräckt över allt som dyker upp här; du ska till inventory>weapon>tournamentweapon. Klicka på Flak Cannon, välj den, och tryck sedan ner och håll in "A" medan du vänsterklickar i 3D-vyn där du vill placera vapnet. Upprepa processen med ett Pulse Gun. Nu har du helt plötsligt en massa eldkraft!

Du måste säga till spelet var spelarna ska spawna när de kommer in på nivån. I class-browsern ska du därför gå till navigation point>PlayerStart. Klicka på den och tryck sedan ned och håll in "A" medan du i 3D-vyn placerar ut startpunkterna. Försök att hålla startpunkterna borta från väggar, för annars kommer spelare att spawna i solitt material, och det kan leda till en hel del trubbel.

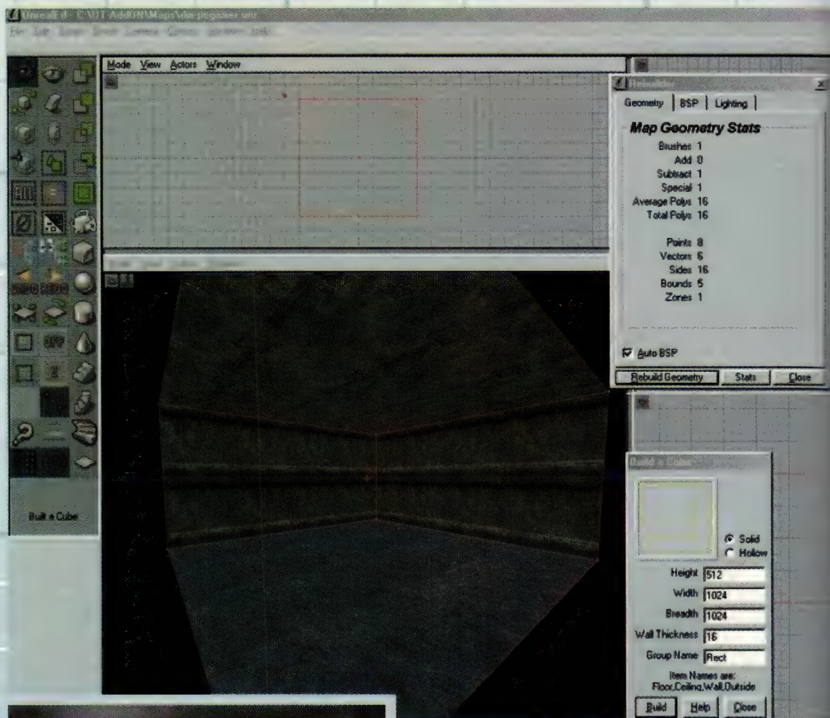
"Men Cliff", hör jag dig nu klaga. "Hur ska botarna veta hur de ska navigera på min nya, underbara nivå?" Inga problem. Om du använder en patchad version av *UT* så kan du använda "auto path"-funktionen genom att ta fram logfönstret och skriva in "paths build". Denna funktion kommer även att automatiskt sätta ut pathnodes på kartan. Smart, va?

Nu ska du trycka på F8 för att ta upp editorns "rebuilder"-fönster. Tryck därefter på "rebuild geometry". Vänta en sekund eller två på att editorn ska hinna ikapp, och klicka sedan på ljussättningsknappen och på "paths define". Detta kommer att binda samman dina nyligen utplacerade pathnodes, som placerades ut av "paths build"-funktionen. Nu kommer du plötsligt att kunna fragga! Tryck på CTRL-P så att editorn sparar och startar upp *Unreal Tournament* med din nya karta.

CLIFFY B:S SPECIALTIPS #3



***Unreal*-editorn innehåller fina grunder som du kan bygga din nivå på, men de bästa nivåerna är de som undviker dessa former! Använd dem som inspiration, och inte som bas för din bana.**





ATT DESIGNA OLIKA SPELTYPER

Låt oss ta en titt på det så viktiga spelläget Deathmatch. Att designa dylika banor för *Unreal Tournament* kan te sig enkelt till en början. Alla kan skapa en deathmatch-bana, men om den både ska se bra ut, och vara kul att spela, så krävs det en begåvad designer. Jag skulle kunna skriva en 400-sidig bok om hur man gör bra deathmatch-nivåer, men här måste jag nog nöja mig med att peka på några komponenter runt vilka du bör koncentrera din design:

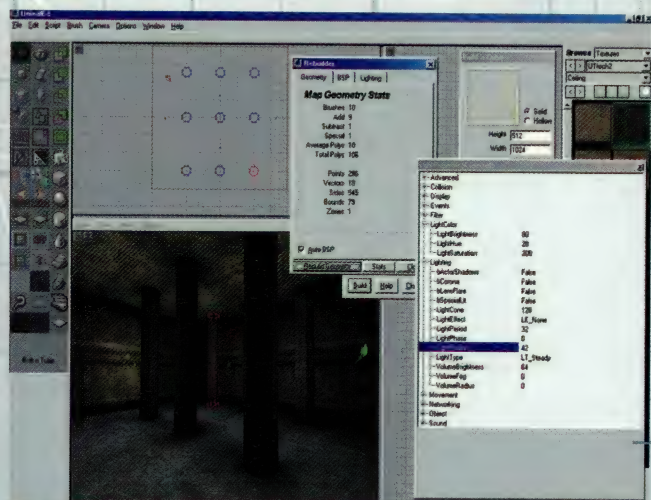
ARKITEKTUR OCH FRAMKOMLIGHET ÄR NR 1!

Begåvade designers vet att en bana måste se bra ut, men även att skönheten inte får komma till på bekostnad av spelbarheten. Visst, i teorin kan det låta häftigt med en deathmatch på en stor hängbro, men i rea-



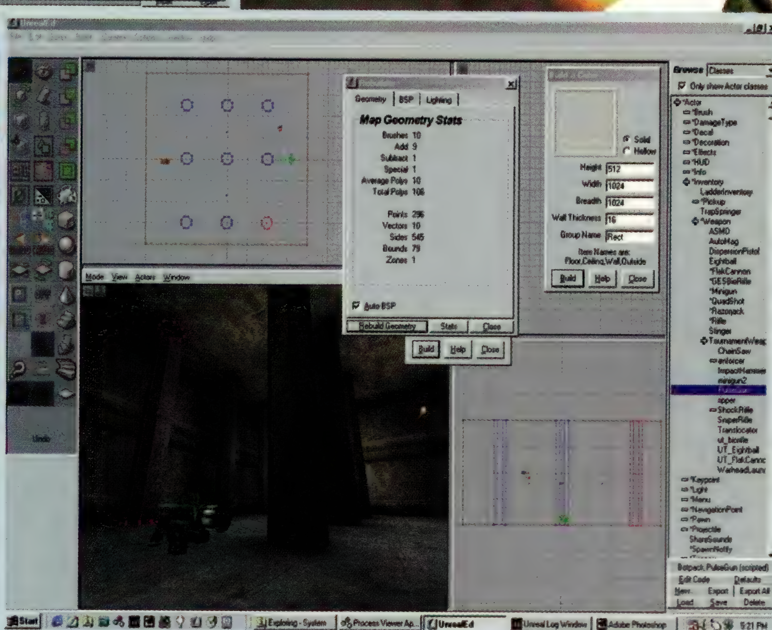












CLIFFY B:S SPECIALTIPS #4



Bara för att editorn kommer färdig med en hel del fina dekorationer, betyder inte detta att du helt ska förlita dig på dessa. Jag har sett mängder av nivåer som är fullpackade med lådor, rymdskepp och rör. Förutom att detta ser ut som skit, så påverkar det hur bra spelet flyter, särskilt om det är 32 spelare samtidigt på banan!

liteten så kommer en sådan bana få se spelare som springer fram och tillbaka likt hockeyspelare som tränar "Idioten". Nej, en bra deathmatchbana bör ha en struktur som liknar den så kända evighetssymbolen, om än inte bokstavligen. Nivån ska ha flera in/utgångar till varje rum. Detta gör att spelaren själv får bestämma vart han vill gå, och vi vet ju att en gamer med valmöjligheter är en glad gamer. Det gör även så att spelet blir mer taktiskt i bästa katt-och-råtta-stil, och därmed också mer spännande. De bästa nivåbyggarna undviker oftast allt som kan liknas vid en återvändsgränd, och om de nu måste använda dem så finns vid dess slut ofta ett hett eftertraktat vapen eller föremål.

RÄTT UTPLACERING ÄR A OCH O!

Sätt aldrig spawn points i mitten av stora hallar, om du vill undvika att de spawnande spelarna blir rökta på direkten. Detta är, som vi alla vet, mycket frustrerande. Försök att ha så många spawn points som möjligt på din karta, då detta försvårar för spelare som gillar att "spawn-campa" (en som lurar vid en spawn point för att döda alla direkt när de kommer in i spelet).

Det är också viktigt att inte lägga in för mycket ammo och health på nivån. Visst är det lätt att bli övergenerös i dessa sammanhang, men kom ihåg att en spelare endast i undantagsfall ska kunna springa runt med en fulladdad RL eller Flak, då dessa bössor betraktas som de starkaste som finns i *UT*. En duktig gamer ska kunna kontrollera nivån genom att känna den bättre än sina fiender.

MINDRE ÄR MER!

Nivådesign handlar mycket om detaljer. En riktigt bra nivå mejslas fram och poleras med en modellbyggares precision. Det finns dock många fällor; en hel drös små underliga ting som amatördesignerna överanvänder om och om igen, trots att de enkelt hade kunnat undvikas.

Använd till exempel inte för mycket färgat ljus; se till att färgen, mättnaden och sammansättningen känns logisk. Alltför många nivåer liknar något som är hämtat

sådant man kan gå igenom, som t ex hemliga väggar eller sådant man använder för att göra spindelväv.

Halvsolida föremål är en undergrupp till de solida. De läggs alltid till efter det att alla andra operationer har utförts, och kan således aldrig dras ifrån. De är alltid enbart tillsatser. Halvsolida föremål påverkar heller aldrig de existerande världpolygonerna. När du lägger ett solit föremål till världen, så kommer världpolygonerna inne i världen att delas upp och raderas ut. Med halvsolida så delas aldrig världen, och således genereras färre polygoner. Detta kan drastiskt reducera nodräkningarna, och du kan därför klämma in mer detaljer i varje scen.

För att lägga till en brush som är halvsolid, så ska du klicka på "add special brush"-knappen. Denna knapp finns i den tredje kolumnen, fem knappar ner. I dialogboxen som kommer upp ska du klicka på SEMI-SOLID och sedan på ADD-SPECIAL. Detta kommer att lägga en rosa halvsolid brush till din nivå. Du kan ändra en redan existerande brush från solid till halvsolid genom att högerklicka på den och ändra dess egenskaper.

BOTAR

Återigen så råder jag dig att besöka Unreal Tech Page, där du kan lära dig grunderna om Bot Pathing. Om du kör den senaste versionen av *UT* så kan du ha *UT* "auto path" på dina banor. Steve Polge lade nämligen till detta element i patchen som kom efter att vi hade färdigställt spelet. När du har dina bana framme i editorn så ska du gå till logfönstret och skriva in

CLIFFY B:S SPECIALTIPS #5



Var vaksam på skalan. Om din nivå är monstrostor och det tar en timme att springa från ett hörn till ett annat medan man blir pepprad av ett krypskyttegevär så kommer offret att svära över dig, inte killen som dödar honom hela tiden. Om din korridorer å andra sidan är så trånga att folk kan gödsla hela nivån med Ripper-klingor så är det inte populärt heller! *UT*-spelaren är i genomsnitt 80 enheter hög men rör sig ganska snabbt. Om din nivå har 100% perfekt skala kommer din spelare ha tufft att ta sig genom den eftersom han rör sig så snabbt. Experimentera med balansen mellan realistisk skala och en större skala.

direkt ur Boogie Nights. Se till att alla dina texturer ligger i fas med varandra. Sprickor i väggar förstör även den bästa av illusioner - din nivå ser risig ut, och du själv avfärdas som slarvig. Försök att undvika användandet av grundläggande primitiva former. Bara för att *Unreal*-editorn kommer med en hel del färdigt material, betyder inte detta att din nivå ska vara full av cylindrar, koner och rektanglar.

DOMINATION

Många designers blandar ihop designen av en Domination-karta med en Deathmatch-karta. Även om det finns vissa likheter, som flöde och vapenplacering, så är de stora skillnaderna fler. Först och främst måste designern allvarligt överväga placeringen av kontrollpunkter. De måste vara placerade ganska långt ifrån varandra, liksom från spelarnas startpunkter. Om en spelare lägger all sin tid, ansträngning och ammunition på att döda några fiender så vill han att de ska hålla sig borta från honom i några sekunder. Om han försvarar en kontrollpunkt och killarna han precis nitade respawnar precis bakom honom och knycker kontrollpunkten under näsan på honom så kommer han att bli mäkta sur.

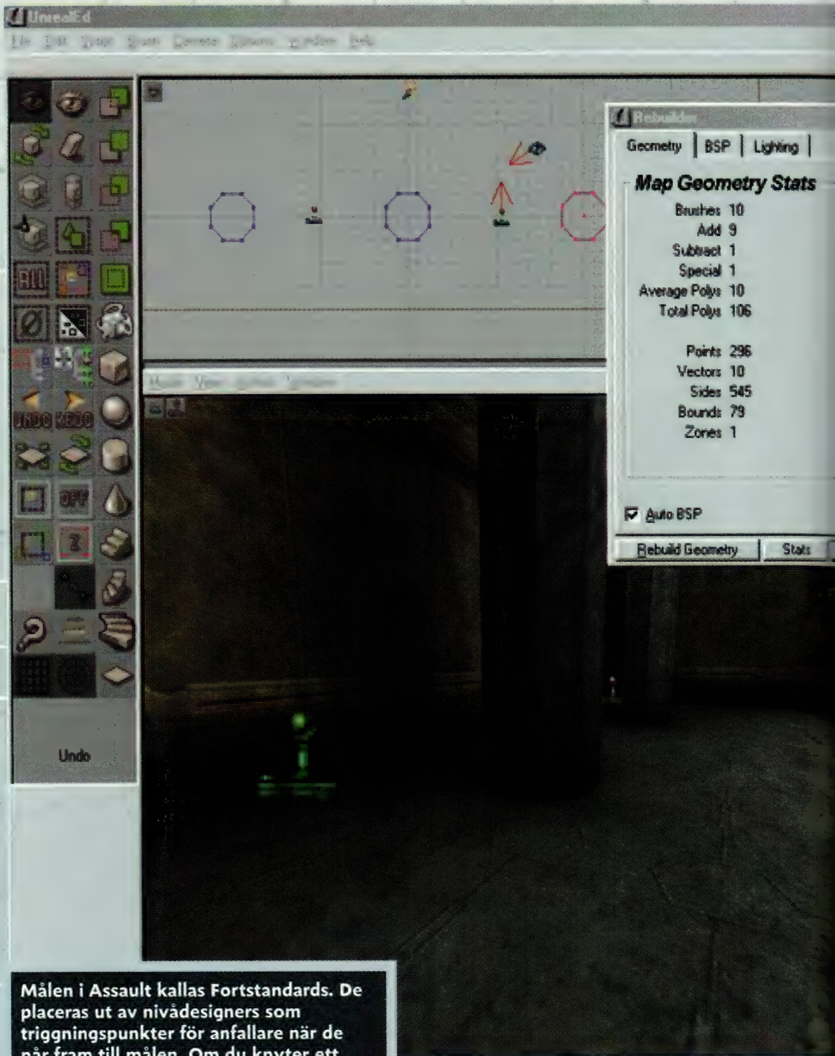
CTF

Capture The Flag är en av de där luriga speltyperna; det verkar lätt att bygga för men du märker snart att för att skapa en bra CTF-nivå krävs det massor av justeringar, balansering och arbete! Innan du placerar en enda brush på din CTF-nivå måste du fundera ut om din nivå ska vara symmetrisk eller asymmetrisk. Vi brottades rejält med den här frågan på Epic och till slut bestämde vi oss för att ha en blandning i *UT*. De flesta CTF-kartor är speglade; dvs designern gör ena hälften av kartan med en flaggbas och en hälft av centralpartiet och vänder sedan på allt och gör färdigt kartan. Logiken i detta är att många designers känner att de genom att göra en karta symmetrisk så undviker man att spelarna tycker att de "måste" vara på det röda eller blå laget, eftersom det finns uppfattade fördelar och nackdelar med att vara på det ena eller andra laget på en asymmetrisk bana. Mitt humör avgör vilken typ av CTF-bana jag känner för; ibland blir det en symmetrisk bana, ibland inte. Här följer några snabba tips som är till nytta när du gör din egen CTF-karta.

Först och främst ska du se till att det finns 2-3 ingångs- och utgångspunkter till och från flaggbaserna. Baser som bara har en väg in och ut är alldeles för lätta att försvara och nästintill omöjliga att ta flaggan ifrån.

En flaggbas ska kännas som en bas, inte som en städskrubb. Placera flaggan i mitten av rummet med krypskytteställen runt om det så att det krävs lite jobb för att stjäla flaggan.

Försök placera spelarstarterna vid sidan av, bort från händelsernas centrum. Inget är så tråkigt som att döda ett gäng spelare på väg till flaggbasen bara för att



Målen i Assault kallas Fortstandards. De placeras ut av nivådesigners som triggningspunkter för anfallare när de når fram till målen. Om du knyter ett EVENT till en Fortstandard så aktiveras varje objekt eller trigger med en matchande TAG på den nivån när samma Fortstandard aktiveras eller förstörs.



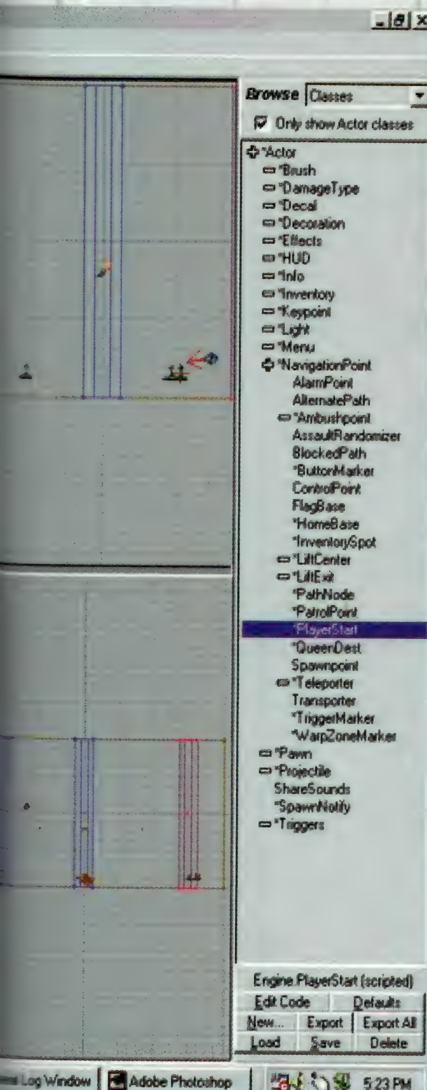


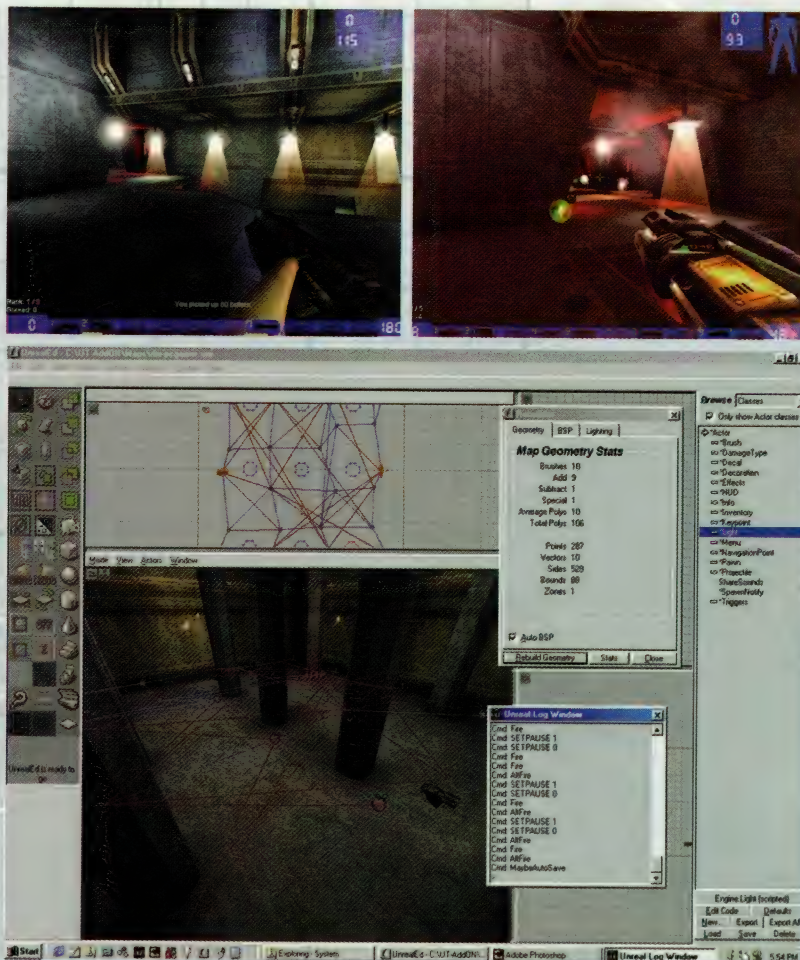
"paths build". Skriv sedan "paths show". Detta kommer att visa dina pathnodes - de ser ut som små äpplen. (Jag trodde alltid att brödsmulor borde vara mer lämpligt, men det blev aldrig att vi tog fram nån grafik för det.) AI:n använder dessa punkter som "brödsmulor" för att hitta på nivån. Det är viktigt att justera placeringen av dessa pathnodes så att dina botar navigerar på kartan som om de vore mänskliga.

Efter att dina paths är utplacerade eller ändrade måste du "definiera" paths genom att klicka på "paths define"-knappen som sitter i rebuilder-fönstret. (Tryck F8 för att få upp det).

ÅSKÅDARSPORT

En bra teknik vi kom på mot slutet av *UT*:s utveckling för att hitta buggar, var att vi placerade oss själva som åskådare och observerade en bot när han sprang runt banan och vi letade då efter allt som verkade felaktigt. Om vi såg något konstigt beteende öppnade vi upp banan och flyttade banorna, omdefinierade och testade igen. Ofta tror en bot att han kan ta sig till en punkt han inte kan och behöver knuffas i rätt riktning genom att man flyttar eller tar bort en pathnode eller flera. Kom ihåg att pathnodes ska vara placerade ca 700 enheter ifrån varandra för optimalt botbeteende. För få paths gör att dina botar irrar bort sig och allt för många kommer att äta upp allt för mycket processorkraft. Det är ganska enkelt att få botarna att springa runt på kartorna, men för att få dem att göra svåra saker som att hoppa med hjälp av Impact Hammern och använda





Du kan låta spelarna avancera genom en karta genom att trigga playerstarts. När en Fortstandard är genomförd, knyter du playerstartens TAG till Fortstandardens EVENT. Sedan ska du förvisa dig om att den playerstart du vill ska vara ON har "bEnabled" inställt på FALSE medan den playerstart du vill ska vara OFF har sin "bEnabled" inställd på TRUE. Du sätter på och slår av playerstarts på det här viset.

CLIFFY B:S SPECIALTIPS #6



Din nivåarktitektur bestämmer vilka vapen som är mest effektiva. Glöm inte detta! Om din nivå är extremt tajt så är vapen som Flak Cannon, Ripper, BioRifle och Impact Hammer de bästa. Om din nivå är helt öppen och är i enorm skala så är Sniper Rifle och Shock Rifle överlägset bäst. Mellanstora nivåer uppmuntrar användning av Minigun, Pulse Gun och Rocket Launcher.

hitta dem i basen, beväpnade till tänderna och redo att ta emot dig.

ASSAULT

Assault är den mest komplicerade speltypen att programmera för i *Unreal Tournament.* Titta in på Unreal Tech-sidan (länken hittar du i slutet av den här artikeln) och läs Steve Polges artikel om det viktigaste när det gäller Fort-Standards och AI. Jag kommer att ge några mer generella designtips och jag förutsätter här att du kan grunderna för Pathnoding.

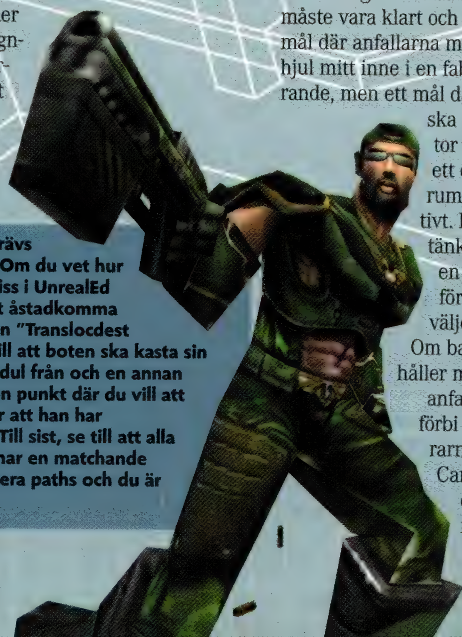
De värsta Assault-matcherna är när anfallarna klarar av en nivå på mindre än 30 sekunder. Självklart är det så att om försvararna är dåliga och inte har en aning om vad de sysslar med så kommer det att utnyttjas. Och matchen är över snabbt. Det är ditt jobb som nivådesigner att se till att banan är lätt att navigera men ändå är spännande för båda lagen.

Det första man ska komma ihåg när man designar för Assault är att målen måste vara klart och enkelt definierade. Ett mål där anfallarna måste förstöra ett kugghjul mitt inne i en fabrik blir väldigt förvirrande, men ett mål där anfallande laget ska spränga en superdator som är placerad mitt i ett dramatiskt designat rum är mycket mer intuitivt. Den andra saken att tänka på är att det spelar en avgörande roll om försvarare och anfallare väljer rätt eller fel vapen. Om banans arkitektur innehåller många öppna ytor som anfallarna måste ta sig förbi så bör du ge försvararna vapen som Flak Cannon och Minigun, eftersom dessa är mer effektiva i små, slutna utrymmen. Om anfallarna måste penetrera ett litet område kan du ge dem Pulse Gun och krypskyttegevär så att deras jobb blir svårare. Ett annat sätt att balansera attack och försvar är att ge försvararna mer armour och hälsa än anfallarna. Oavsett av vilken metod du väljer ska du se till att du testar banan grundligt så att du förvissar dig om att den blir suveränt rolig att spela för alla inblandade. Det tredje du ska tänka på när det gäller Assault berör spawning och framryckning.

När du fraggar en motståndare ska det innebära att han får ett bakslag; att han måste ta sig en bit för att kunna fullfölja sin attack. Utöver detta bör en försvarare som dödas av anfallarna återfödas närmare målet än han var när han dödades. Detta beror på att på den tid det tar för en anfallare att nå målet måste försvararen hämta ett vapen och då är det ofta för sent att ge sig på anfallaren. I *UT*:s nuvarande Assault-modell är det oftare lättare att attackera än att försvara, så åtgärder måste vidtagas för att jämna ut detta så mycket som möjligt. Ett sista tips om Assault; om anfallarna lyckas uppnå ett mål, låt dem då återfödas senare på banan. Inget är tristare än att uppnå ett mål, dödas och sedan börja om igen istället för att få känslan av att man gör framsteg.

Lycka till!





translocatorn krävs det lite arbete. Om du vet hur du bygger en hiss i UnrealEd så är det lätt att åstadkomma detta. Placera en "Translocdest actor" där du vill att boten ska kasta sin destinationsmodul från och en annan "liftexit" vid den punkt där du vill att han ska gå efter att han har transporterats. Till sist, se till att alla dessa "actors" har en matchande "lifttag". Definiera paths och du är klar.

TILL SIST: LITE LÄNKAR

www.unrealized.com

Unrealized är är en fantastisk site, skapad av användare. Den innehåller några mycket bra instruktionsavsnitt som både gäller grundläggande tekniker avancerade tips.

http://unreal.epicgames.com

Unreal Tech Page uppdateras regelbundet av våra programmerare. Här hittar du patchar och Steve Polges suveräna AI-dokument, som innehåller massor av information om hur man bygger för hans fantastiska bottar. (Om du har problem med att köra editorn på grund av Run Time-fel så behöver du UnrealEd Fix 4)

www.planetunreal.com/cliffyb

Detta är min utmärkelsesida för suveräna *UT*-nivåer; den heter "This Map Owns". Bara de bästa och smartaste nivåerna skapade av användare får min utmärkelse.



ARTIKEL
MARS 2000
Nr 1

COMMANDOS 2

AV STEVE BROWN

KOM IGEN DUKE - SÄG OMELETT!

LESSEN HANCOCK, JAG LER BARA NÄR DET ÄR FARA Å FÄRDE.

HELT NYA ÄVENTYR!

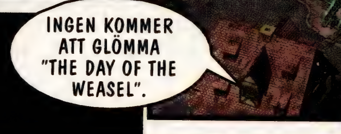
"PLIKTEN FRAMFÖR ALLT"













EN FÖRHÖRSBUNKER, DJUPT INNE I DET OCKUPERADE VÄXJÖ. EN LÄDERKLÄDD PCG-OFFICER SPATSERAR RUNT EN KOMMANDOSOLDAT BUNDEN I EN STOL MED EN LAMPA I NYLLET. HANS KAMRATER ÄR FASTKEDJADE VID VÄGGARNA OCH OFFICEREN SMÄLLER MOT HANDFLATAN MED ETT HOPRULLAT EXEMPLAR AV DEN SENASTE PC GAMER...

"Zå, mina herrar, vad vet vi zå här långt? Dü (pekar mot den belyste mannen i stolen) har kodnamn Pyro, från en elitztyrka vi har mött förüt och zom vi miztenker kommer att ütföra ütterligare räder zenare i år. Lååt mig nu prezentera mig schälv: jak är Herr Von Björlin auf PZ Gamer. Ja mein gott, nu krüper du ihop zom en gråtande tax minzann! Vi på PZ Gamer accepterar inget annat än zanningen ock vi har zätt att få er att tala. Jazå ni är inte zå talför idag mein Herr Pyro? Fräulein Persbrandt, jak tror att det är dags für ein dos af er speziella medizin... Aah ha ha haa haa haaa osv."

TOP SECRET

EIDOS HQ: HEMLIGSTÄMPLAD DEBRIEFING AV KORPRAL KEVE HJÄLM, ENDA ÖVERLEVANDE FRÅN "COMMANDOS 2"-FÖRHÖRET PÅ PC GAMERS BEPANSRADE FORT. ANSVARIG EIDOS-OFFICER: ÖVERSTE MONA MALM.

MALM:
Först och främst, korpral, måste vi ta reda på exakt hur mycket de där kräken på PC Gamer har fått reda på. Commandos 2-projektet har varit igång i två månader nu och och jag rakar hellere av mig min diskreta mustasch och limmar fast den på kompanigeten än lägger ner det här. Jag har bestämt mig för att det här projektet ska lanseras planenligt i höst. Jag vet att det här är ett känsligt ämne, men var det någon som... pratade?

HJÄLM:
Pyro, chefen... han kunde inte hjälpa det. Han berättade i princip allt.

MALM:
För h-e människa, vad hände med hans kommandoträning?

HJÄLM:
Men det var verkligen inte hans fel! PCG, de... de injicerade rent sanningsserum i hans ådror. Han kunde inte hålla tyst särskilt länge. Det var nästan som om han försökte sälja in *Commandos 2*-projektet till dem. På slutet pratade han sig mer eller mindre till döds.

MALM:
Sanningsserum... stackars sate. Inte undra på att han skvallrade.

HJÄLM:
Han avslöjade till och med var vi förvarade våra hemliga rekognosceringsfoton. De blev ganska grisigt när de hittade dem, men nu när de är rengjorda kommer de säkert att sprida ut dem överallt så att deras lojala läsare kan bekanta sig med hur andra fasen ser ut.

MALM:
Så vår bluff är avslöjad då?

HJÄLM:
Bluff?

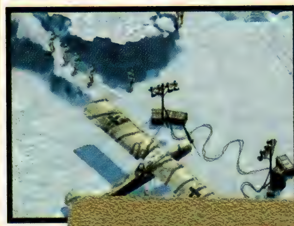
MALM:
Ja, korpral. Detta är strikt hemligstämplat ➡

TOP SECRET

men förra året läckte vi en E3-film från *Commandos 2*. Den såg så fantastisk ut att fienden antog att den var manipulerad, att själva spelet inte kunde vara ett sådant steg framåt inom interaktivitet och animeringar. Nu känner våra usla fiender till att allt är sant. Jag vet att det är svårt, men du måste försöka komma ihåg allt som Pyro avslöjade.

HJÄLM:
Hm, jag antar det. Först och främst känner de till teamet. Inte bara de vanliga medlemmarna: Jack "Butcher" O'Hara (Grön Basker), James "Fins" Blackwood (Marinsoldat), Samuel Brooklyn (Chaufför), Thomas "Fireman" Hancock (Ingenjörssoldat), Sir Francis "Duke" Woolridge (Krypskytt) och Rene "Frenchy" Duchamp (Spion), utan de känner till de nya grabbarna också. Pyro avslöjade att en tjuv kommer att finnas med i teamet, med möjlighet att titta in i byggnader genom fönster och spana efter användbara saker som han sedan kan stjäla. De känner också till att Natasha kommer tillbaka, efter sin debut i de senare uppdragen, med kodnamnet *Commandos: Beyond The Call Of Duty*. Han berättade t o m om våra planer på att ta med en Commando-hund, en hund som kan springa ärenden mellan gruppmedlemmar, om de t ex vill byta utrustning med varandra eller om någon behöver medicinsk hjälp.





MALM:
Det kunde ha varit värre, han kunde ha babblat om deras...

HJÄLM:
Deras inte fullt så strikta specialisering? Jag är rädd för att de vet det också, chefen. Pyro förklarade tydligt för dem att soldaterna kommer att ha gemensamma kunskaper nu, men alla har olika kunskapsnivå och uthållighet. De vet att bara marinsoldaten är tränad att hantera dykutrustningen, men alla kan simma till viss grad. De vet också att alla kan köra fordon, men speciella fordon kräver chaufförens specialkunskaper och stridsvagnar kräver en andra chaufför. Pyro antydde t o m att skicklighet och förmågor kan justeras innan uppdraget börjar. Han fortsatte med att berätta hur fordonen fungerar och han demonstrerade hur jeepar och tanks används och hur den mer detaljerade fysikmotorn ger en mycket bättre körkänsla; jeepar studsar fram på gator fyllda av krossad sten, stridsvagnsbanden rör sig oberoende av varandra och hela fordonet skakar när kanonen avfyras. Han berättade också om planerade transportmedel som fallskärmar, men han var lyckligtvis inte ingående.

MALM:
Inser du den fulla vidden av våra soldaters kunskaper?

TOP SECRET

HJÄLM:
Återigen fruktar jag det värsta, chefen. Pyro berättade om våra träningsläger där våra grabbar slipar sina kunskaper, särskilt när det gäller detaljerade inomhusmiljöer, som de nu kan gå in i och perspektivet kan roteras 360 grader. Som du vet gör detta att de kan fungera inuti realistiskt kompakta och detaljerade interiörer. Där kan du söka upp högt belägna fönster att skjuta ifrån. Han visade dem hur perspektivet ändras till externt när ett fönster väljs, vilket gör att krypskytten kan luta sig ut och skjuta någon i hemlighet.

MALM:
Snälla, säg att de tror att det bara är krypskytten som kan göra detta?

HJÄLM:
Jag beklagar chefen, men de kom också på att utrustningen kan delas mellan soldaterna. De blev förevisade hur två soldater kan sammanstråla och byta vapen och verktyg från respektive inventory, så länge de har plats kvar. Pyro gick ännu längre och förklarade att teamet kan utrustas på olika sätt inför olika uppdrag. Antingen väljer du utrustning innan de skickas iväg, låter dem ge sig ut med grundutrustning eller så

KOMMER DU IHÅG KRIGET?

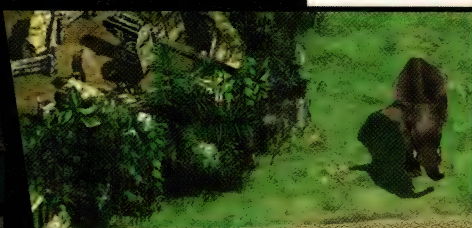
Pyro vill att vi ska kunna återuppleva våra favoritscener från filmens värld likaväl som deras egna scenarion. De "lånade" scenariona inkluderar:
The Great Escape. Detta innebär tunnelgrävande, men vi fick inte se något.
Bridge Over the River Kwai. En exakt återskapning av filmens bro, inte verklighetens (som var av stål, inte bambu).
Saving Private Ryan. Rädda allierade trupper och organisera dem sedan för att försvara staden från fiender.
Hannibal Brooks. En influens snarare än ett uppdrag, med elefanter som taktiska element och möjlighet att rida på dem.
The Colditz Story. Hela slottet har återskapats i minsta detalj och de överdådiga interiörerna har hållt programmerarna sysselsatta.
The Guns of Navarone. I Stillhavsområdet istället för Medelhavet, men med liknande kanoner att sabotera.





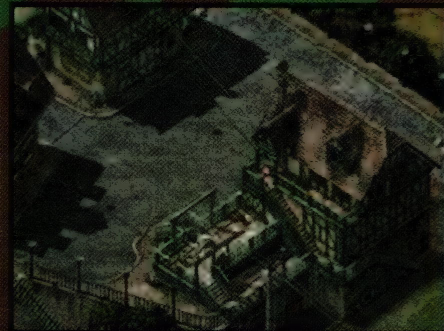






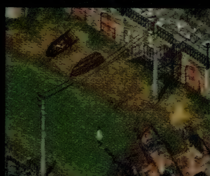
VÄNNER OCH FIENDER

Ett nytt multiplayeralternativ finns, där ett lag försvarar ett område och ett annat lag planerar en räd mot det. Detta återspeglar variationen i singeluppdragen, som också kommer att växla (ofta inom ett och samma uppdrag) mellan ett hemligt intrång och sedan förberedelse för att försvara ett område. Tävlingsinriktat co-opspel kan också komma att ingå, där två Commando-lag tävlar om att uppnå samma mål mot en större fiendestyrka.



COMMANDORULLNINGAR

Den detaljerade animeringen och interagerandet med omgivningen fungerar fantastiskt i *Commandos 2*. Alla sekvenser från E3-videon har visat sig vara riktig grafik från spelet. Filosofin har varit att låta spelaren gå dit han bedömer att han kan gå, så det är fullt möjligt att klättra upp för telefonstolpar, svinga sig längs vajrar och sedan hoppa ner i en flod, samtidigt som du vänder dig om i luften och dyker ner. Om du måste fly från en byggnad kan du rusa mot ett fönster, hoppa ut genom glaset och



landa med en sk "commandorullning". Allting är på denna detaljnivå, från stridsvagnsluckor som öppnas till pauserna mellan sikte, eld och omladdning av ett vapen. Resultatet är en subtil återgivning som bör kunna erbjuda en mer dramatisk upplevelse än originalet.

TOP SECRET

måste de beväpna sig med utrustning från fienden.

MALM:
Förväntar de sig att våra grabbar ska vara stridsberedda efter träningen?

HJÄLM:
Pyro informerade dem om att deras första tre uppdrag efter avslutad träning kommer att ge dem kraftigt förbättrade kunskaper, men efter det förväntar vi oss att de kommer att ha tillräckliga kunskaper så att alla framtida uppdrag kommer att vara lika svåra. Självklart kommer variationerna i miljöerna göra att vissa individer tycker att vissa uppdrag är mer krävande än andra beroende på taktiska och strategiska variationer.

MALM:
Jag antar att våra fiender är medvetna om räckvidden för våra planer?

HJÄLM:
Det är de verkligen, chefen. De förväntar sig intrång inte bara i norra Europa, utan även i Afrika, Stillahavsområdet och t o m Kina. De verkade särskilt intresserade av Kina, med de ovanliga byggnader och miljöer våra soldater kommer att tvingas anpassa sig till. De känner till våra mål, som t ex den infrusna jagaren, det fungerande transportplanet, ubåtsbasen, de japanska fånglägren, bron över floden Kwai och slottet i Colditz.

KOLLA HÄR NU: JAG ÄR GRODMANNEN SÅ SIMFENORNA ÄR MINA!

ACHTUNG!

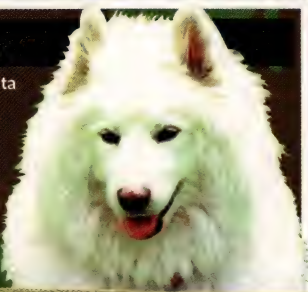
49... OK, VÄSTERLÄNDSKA HUNDAR, NU KOMMER JAG!

GOTT IM HIMMEL! MÅSTE VI PRATA SÅ HÄR?

MAMMA, VAR ÄR DU?

ATT GÖRA...

- Fatta beslut om att ta med en hund.
- Karaktärs-animationer
- Att "avgränsa" uppdragsområdena (ett enormt arbete).
- Balansering av multiplayer-uppdragen.



TOP SECRET

Pyro berättade också utförligt om den nya förmågan att betrakta utomhusmiljöerna från fyra olika isometriska perspektiv. Han berättade entusiastiskt att detta ger kommandoteamet aldrig tidigare skådad tillgänglighet till mer komplexa landskap, där inga händelseförlopp frustrerande nog döljs bakom byggnader eller naturliga hinder.

MALM:
Och våra underrättelserapporter? Vet de att vi känner till deras truppbeteende?

HJÄLM:
Chefen, de vet att vi vet och tack vare Pyro vet de nu vad vi vet vad de vet. Fiendens AI är kraftigt förbättrad och dessutom har de större uppfattningsförmåga, eftersom fältmiljöerna nu är mycket kompaktare och våra soldater kan gå upp på andravåningen i byggnader, hoppa ut och luta sig ut genom fönster. Pyro berättade att vi känner till allt detta och fortsatte med att avslöja att vi vet att fienden kommer att jaga våra commandos till den senaste punkt där de sågs. Han skröt med att vi vet att de nu måste pausa mellan att de tar sikte och skjuter och att de måste ta sig tid att ladda om, saker som vi kan utnyttja taktiskt för att vinna tid.

MALM:
Hela vår nya taktiska träning - berättade Pyro allt om den också?

HJÄLM:
Jag är rädd för att så är fallet, chefen. Fienden har full kännedom om de nya delade uppdragen. Han vet att våra nya uppdrag innehåller en hel del ny taktik. Enligt de nya direktiven kommer den första hälften av uppdragen ofta ha radikalt annorlunda strategisk betydelse för den andra halvan och Pyro gav tyvärr klara exempel på detta. Han beskrev hur commandoteamet kan börja med ett hemligt räddningsuppdrag för att sedan gå över till en defensiv strategi, förbereda för en fientlig belägring eller en motattack genom att använda första förband, samla in vapen och dela på utrustning innan slakten börjar. Han kunde inte hålla tyst så han började snacka om de nya möjligheterna som våra commandos har fått, så att de kan samla ihop allierade styrkor de träffar på och dela ut enklare order som att bevaka, skydda och gömma.

MALM:
Detta förstör med andra ord vår bakhållstaktik?

HJÄLM:
Utan tvekan, chefen. Han beskrev bakhållsteknikerna grundligt. Han beskrev hur Natasha kan kan knipa en fiendevakt och sedan vänta medan trupperna siktar för att sedan undvika blyskuren. Han förklarade också att resten av gruppen under tiden kan leta upp en allierad pluton och beordra dem att gömma sig i gamla hus kring torget för att sedan släppa loss när Natasha leder fienden in i fällan.

MALM:
Rackarns också! Finns det något han inte informerade dem om?

HJÄLM:
Tja, han berättade inte så mycket om användningen av elefanter i alla fall!

MALM:
Vad i herrans namn är det?

HJÄLM:
Ett stort grått djur med flaxande öron och snabel, men det hör inte hit. I Stillahavsområdet kommer våra grabbar att stöta på dessa jättar och utnyttja dem taktiskt. Pyro antydde att våra mannar kan komma att rida på dessa, men han ville inte säga mer än så.

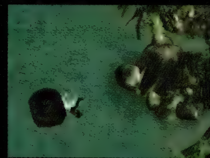
MALM:





JA, VA ROLIGT!

- Över 60 timmars speltid.
- Inga bedrövliga laddningstider under uppdragen.
- Taktisk frihet; delade uppdrag och defensiva möjligheter.

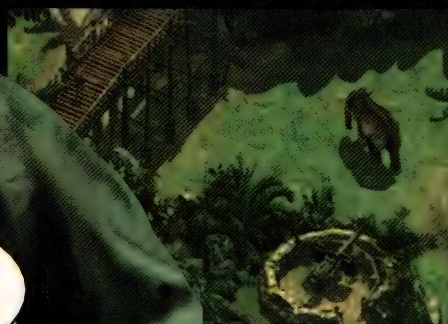


- Autentiska detaljer som kan göra modellbyggare gröna av avund.
- Supersnygg karaktärsanimation: dykning ner i vatten, hopp över staket och genom rutor.
- Suveränt interagerande med omgivningen: "gör vad du vill" är filosofin.
- Massvis av fiendeaction och överdådiga inom- och utomhusmiljöer.

HÅRDHUDADE NÖJEN

Det kommer förmodligen inte som någon trevlig nyhet för våra kvinnliga läsare att elefant-AI:n har tagits bort från Natasha.

Elefanten spärrar tjurigt en bro och måste skrämmas bort med ett pistolskott. Elefanter kan också användas som improviserade färdmedel.





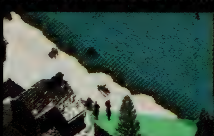


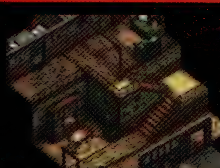




UT MED DET GAMLA IN MED DET NYA

Konfrontationerna med fienden är nu mycket mindre stela än tidigare, vilket tillåter mer realistisk förföljelse som inte lika säkert slutar i tillfångatagande och misslyckande. Miljöerna är mycket kompaktare och möjligheten att kontrollera karaktärerna inuti byggnader och andra konstruktioner (nerskjutna bombplan, infrusna jagare och ubåtar i hamn) gör det lättare att hitta flyktvägar. Utan möjlighet till perspektiv från fyra olika håll, saknade originalets mer öppna ytor möjligheter till att undgå upptäckt. Så här är några av de mest grundläggande förändringarna...





- Du kan gå in i princip vilken byggnad eller större fordon (skepp eller flygplan) som helst.
- Utomhusvy från fyra håll och 360 graders inomhusrotation tillåter mer kompakta miljöer.
- Nu kan du dela utrustning mellan soldaterna.
- Alla i teamet har realistiska kunskaper som att kunna köra och simma.
- En möjlig hund som springer "ärenden" mellan gruppmedlemmarna.
- Större variation i scenariona, inklusive Kina.
- AI:n innehåller realistisk 3D-logik.
- Realistisk fordonsfysik.

TOP SECRET

Det är i alla fall något. Var det något mer som den stackars babblande dåren avslöjade?

HJÄLM:
Tja, han kan ha nämnt tidsaspekten i vissa uppdrag. Jag vill minnas att han avslöjade att tiden på dagen spelar en viktig roll i vissa uppdrag. Mörkrets inbrott kan spela en stor roll i situationer där tiden har betydelse. Pyro pratade om det föreslagna fraktplansuppdraget som börjar i mörker i hamnen och slutar i gryningen ute till havs. Där mörkret har betydelse kan teamet välja vilken tid på dagen eller natten de vill gå till attack, men detta är inte heller längre någon hemlighet, chefen. Det var ungefär så långt han hann innan serumet slog ut hans hjärna fullständigt och han började mumla osammanhängande och famla efter Expressens IT-bilaga.

MALM:
Mycket bra, korpral. En sak till bara - hur lyckades du ta dig därifrån?

HJÄLM:
Jo, jag tog tillfället i akt när Major Björlin inledde en oförsiktig kroppsbesiktning av en elefant som tillfångatogs samtidigt som oss. Precis när han...

MALM:
Tack, det räcker Hjälm. Utgå.



I LEJONETS KULA

AV STEVE JACKSON

Usch! Buggar! Nu snackar jag inte om den där mytomspunna millenniebuggen. När det gäller spelutveckling finns det gott om andra mytiska buggar. Programmeringsmissar är något som kodarna ställs inför varje dag. Ju närmare lanseringen *Black & White* kommer, desto mer komplexa blir buggarna. Riktigt elaka buggar får spelet att hänga sig eller att krascha. Sedan finns det sådana som får alla att bryta ihop fullständigt.

Jag råkade kolla över konstnären Andy Bass axel när han för första gången upptäckte "ät som en gris"-buggen. Andy hade jobbat med ansiktsanimationer för apan och nu testade han hur det funkade i spelet. Han kollade när den traskade omkring i byn. Apan var hungrig och började kolla efter mat. En gris höll på att käka i leran. Han böjde sig ner, plockade upp grisen och var på väg att stoppa in den i munnen. Då, till vår stora förvåning, försvann apan helt och hållet!

Alla programmerarna blev väldigt konfunderade, och alla började skylla på varandra. Jonty Barnes kom till slut på förklaringen. Den hungriga apan hade plockat upp en utsvulten gris, som just höll på att käka. Precis innan han kunde svälja ner den, tog grisen nästa bett. Den mat som fanns närmast till hands var... apan! Den lilla grisen hade just ätit upp King Kong i en enda tugga.

Byborna kan också utveckla märkliga matvanor under vissa omständigheter. Jamie Durrant la märke till en bybo som gick från sitt hus mot en lagerbyggnad. Halvvägs framme vände han och gick hem. När han kom hem återvände han igen, bara för att göra om proceduren. Det var en märklig loop som vi hade svårt att bryta.

Det verkade som att just den här bybon, som från början hade jobbat ute på fälten, blev väldigt hungrig. Han gick hem för att käka. När han kom dit var bordet tomt - det fanns ingen mat i huset. Det här fick honom att gå till affären för att fylla på förrådet. När han hade kommit halvvägs upptäckte han att han var hungrig. Spelet skickade hem honom för att äta. När han kom dit fanns där ingen mat, och han fick gå till affären igen. Sedan upprepades det hela.

Mycket arbete har lagts ner på varelse-AI:n som är designad för att ge varelserna realistiskt liv utan att spelaren behöver lägga sig i hela tiden. Ett resultat av detta är att varelserna och deras handlingar har gett oss många goda skratt. Jag har nämnt tidigare att varelsen var hungrig när han kom till världen, kollade var närmaste mat fanns, och sedan åt upp sig själv!

Vid ett annat tillfälle upptäckte Andy Robson att en av hans varelser trodde att han var Jesus. Eller så ville han begå självmord. Efter att ha vandrat omkring en hel dag, blev han trött och la sig ner för att sova. Tyvärr råkade han stå i en sjö just vid det tillfället. Han drunknade, fast vi tror att han aldrig märkte vad som hände.

Läsare som har följt med i utvecklingen av *Black & White* vet att varelserna kommer att upptäcka varandra så småningom. De två varelserna kan interagera på en rad olika sätt. De första varelserutinerna som blev klara var stridsanimationerna. Två enorma bestar slog, rev och gav sig på varandra. I det här skedet fanns det inte något skadesystem. Varelserna kunde slå och sparka varandra i timmar utan att något hände. Stridsscenerna var intressanta att kolla på och det fanns nästan alltid ett gäng kring Eric Baileys dator medan han testade slagsmålssekvenser. Den här dagen hade några samlats kring Erics PC. Plötsligt började alla skratta högt.

En gigantisk ko hade slagits mot en jättelik tiger i flera minuter, och de hade farit fram och tillbaka i landskapet. Helt plötsligt slutade de. De började istället dansa med varandra. Kon började göra som i Saturday Night Fever, och flyttade sig i sidled med en klöv i luften. Tigern var en expert på breakdancing, gjorde moonwalk och snurrade på huvudet. Eric hade, erkände han senare, i smyg jobbat på de här dansrutinerna för att roa oss. Ingen av oss fattade varför en bugg i programmet hade bestämt att de två bittra fienderna plötsligt skulle börja dansa med varandra.

Det fanns en bugg - en i varelsens beteende - som faktiskt skrämde oss. De som såg det brukade säga saker i stil med: "Herregud, såg ni? Det är ju äckligt." Varelserna ska vara så realistiska som möjligt. Programmerare och konstnärer kan ibland ta det här med realism på lite för stort allvar. När ingen har sett det har de skapat sexuella drifter och hmm, avföringsfunktioner hos varelserna. Väldigt få av de här kommer att finnas med i den färdiga versionen av spelet. När man lägger ner mer än två år på ett spel, måste man göra en del kul grejer också.

En apvarelse höll på med något riktigt äckligt. När ett visst behov började tränga på, satte han sig på huk över några gröna buskar. Ett leende bredde ut sig på hans läppar, och sedan klämde han till. När det var gjort, märkte han att han var hungrig. Den mat som fanns närmast till hands var - ni gissar nog rätt - de gröna buskarna. Fast nu var de inte längre gröna. Det bekom honom inte, och han käkade glatt upp frukterna.

Richard Evans, som hade programmerat mycket av AI:n skrek i högan sky. Man trodde att det berodde på att han hade missat att programmera varelsen att undvika att käka sådant som kom från honom själv (om ni förstår vad vi menar). Nej, då. Richards problem var att varelsen tydligen gillade sådan mat. AI:n verkade inte fungera!

Några ögonblick senare vek sig apan dubbel, och spydde våldsamt. Richard log nöjt. Det var precis vad som skulle hända...







Det är inget att skämmas för. Alla gör det.

Nordens största webshop för spel.

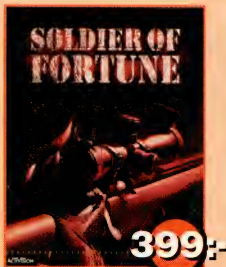
nordic games®

24 timmars leverans
2 års garanti

Nyheter



F1 2000 EA



Soldier of Fortune

Crusaders of Might & Magic	399	Rogue Spear: Urban Ops	Ring
Daikatana	399	Shogun Total War	369
Grand Prix World	369	Soldier of Fortune	399
Imperium Galactica 2	399	Star Wars Force Commander	399
Messiah	369	Theif 2: The Metal Age	399
Might and Magic 8: Day of the	349	Ultima Ascension	369
Need for Speed 5: Porsche	369	Ultima Online Renaissance	189
Rally Masters	349	Vampire: The Masqurade	Ring

Ordinarie



Nox

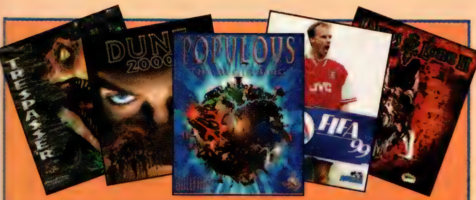


Battlezone 2



Ultima IX Ascension

Age of Empire 2	399	Indiana Jones Infernal Machine	399	Rising Sun (Talonsoft)	349
Age of Wonder	399	Interstate 82	399	Rogue Spear	369
Agharta	369	Le Mans 24 Hours	369	SWAT 3: Close Quarters Battle	369
Delta Force 2	369	NHL 2000	369	Septerra Core	369
Den Längsta Resan	399	Planescape: Torment	369	Sims	399
F/A-18 Simulator (Janes)	369	Polis 2	349	Superbikes 2000	399
Final Fantasy 8	399	Quake 3 Arena	399	Theme Park World	369
Freespace 2	369	Rally Championship 2000	369	Unreal Tournament	399



Ett parti EA-spel till kanonpriser!
Köp 3 st för 199 kr eller 79 kr/st

Priserna gäller så länge lagret räcker då partiet är begränsat, så först till kvarn...

Alpha Centauri	Future Cop	Popolous
Deadlock 2	Israeli Airforce (Janes)	Sim City 2000
Dune 2000	KKND Xtreme	Super Bike
Dungeon Keeper	Lands of Lore 2	Test Drive 5
DK -Deeper Dungeons	Lands of Lore 3	Theme Hospital
F-15	Little Big Adventure	Tresspasser
FA Premier League Manager	Longbow 2	War Games
FIFA 98	Madden NFL 99	Warhammer: Dark Omen
FIFA 99	Motoracer 2	WW2 Fighters (Janes)
Fighters Anthology (Janes)	Need for Speed 3	X Files
	NHL 99	

Detta är ett urval, ring in för fler titlar.
Samtliga titlar är 2:a sortering vilket innebär att spelen kan ha prislappar från butik osv. Alla har givetvis 2års garanti.

Expansioner



C&C Tiberian Sun: Firestorm

Alpha Centauri: Alien Crossfire	229
Half L: Opposing Force	249
Heroes 3 : Armageddons Blade	299
Hidden and Dangerous: Fight for Freedom	199
Railroad Tycoon 2: Second Century	299
Settlers 3 Q of Amazons	249
Starcraft Brood Wars	189

Spelpaket



Half Life Generations

Half Life Game of the Year Edition & Opposing Force

Age of Empire Gold Ed	299
Burn Rubber	299
C&C World W Warfare	349
Civ 2 + Command & C	229
Flight Squadron	199
Heroes of M & M Mill	399
Interstate 76 Arsenal	249
Mega Pack 8	299
Quake & Doom Comp	199
Railroad Tycoon 2 +Exp	399
Worms Collection	399

Tillbehör

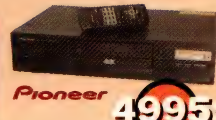


CL 4 Point Surround

Ett 4-kanals högtalarsystem till din dator. Innehåller 4 st satelit högtalare och 1 st subwoofer.

3Dfx Voodoo 3 2000 PCI 16 MB	1195
CL DVD Encore 6x DXR	1999
HK Gamepad PC	129
HK Gamepad Pro inkl. Y-kabel P	299
Sidewinder:	
HK Game Pad Pro	449
HK Gamepad PC	349
JS Precision Pro PC	629
Mus Wheelmouse	279
Ratt Ferarri Force Feed	549

DVD Reg 2



inkl valfri film

DVD Pioneer 525

Codefree DVD-spelare inkl valfri film

Desperado/El Mariachi	249
Face Off	199
Gökboet	199
Interview with t Vampire	199
Jackie Brown	249
Mumien	199
Negotiator	199
Notting Hill	249
Replacement Killers	249
Rock, The	199
Super-8	249

butiker



Örebro, Marieberg Köpcentrum
Öppet: Var 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Borlänge Kupolen Köpcentrum
Öppet: Var 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Halmstad D. Kristina Passagen
Öppet: Vard 10-18,30 lör 10-16

Karlstad, Ö:a Torgg 15
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

Linköping, Storg 54
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

Gävle, Winn Gallerian
Öppet: Vard 10-19 lörd 10-15

Reservation för prisändringar. Porto tillkommer, 68-120 kr, vg se vår hemsida - www.nordicgames.com - för komplett köpinformation.

Beställ via telefon, fax eller internet. Våra telefontider är vardagar 10-18
Tel 054-22 20 00 Fax 054-22 20 22 • www.nordicgames.com

SVENSKA OFFICIELLA PC GAMER

TOPPLISTA

Det verkar finnas en liten Martin Beck i många av oss. I alla fall om man får tro på svenska Vision Parks *Polis 2* som är månadens nykomling på topplistan. Om inte går det säkert lika bra att simulera den världsberömde kriminalaren i *The Sims*. Det verkar nämligen gå ett såpatåg genom landet för det var länge sedan ett datorspel fick lika mycket uppmärksamhet i media som månadens ohotade etta. Bortsett från den förväntade rusningen efter Playstation 2 i Japan är det annars som vanligt ganska lugnt på spelfronten så här års. Det ryktas däremot runt om i galaxen att kraften återigen är på väg att inta våra datorer i form av *Star Wars: Force Commander*. Dessutom verkar det som om någon smyger omkring där ute i mörkret i form av *Thief 2: The Metal Age*. Det kunde med andra ord se sämre ut för oss dataspelare.

ingo.se

	Titel	Format/utgivare
1.	The Sims	Electronic Arts PC
2.	Polis 2	Wendros PC
3.	Age of Empires 2: Age of Kings	SMG PC
4.	RollerCoaster Tycoon	SSD PC
5.	Half-Life: Generation	IQ Media PC
6.	Gran Turismo 2	Egmont PSX
7.	Links LS 2000	SMG PC
8.	Chessmaster 7000	Wendros PC
9.	Unreal Tournament	Wendros PC
10.	Farao	IQ Media PC

TOPP 10 PC

1.	The Sims	Electronic Arts PC
2.	Polis 2	Wendros PC
3.	Age of Empires 2: Age of Kings	SMG PC
4.	RollerCoaster Tycoon	SSD PC
5.	Half-Life: Generation	IQ Media PC
6.	Links LS 2000	SMG PC
7.	Chessmaster 7000	Wendros PC
8.	Unreal Tournament	Wendros PC
9.	Farao	IQ Media PC
10.	Nox	Electronic Arts PC

TOPP 10 KONSOL

1.	Gran Turismo 2	Egmont PSX
2.	Grand Theft Auto 2	Jack of All Games PSX
3.	Thrasher: Skate & Destroy	Jack of All Games PSX
4.	Donkey Kong 64	Bergsala N64
5.	V-Rally 2	Bonnier Multimedia PSX
6.	Tekken 3	Egmont PSX
7.	Tarzan Action Game	Egmont PSX
8.	Resident Evil 3: Nemesis	Egmont PSX
9.	Tomb Raider 4: The Last Revelation	Egmont PSX
10.	Crazy Taxi	BRIO DC

RECENSIONER

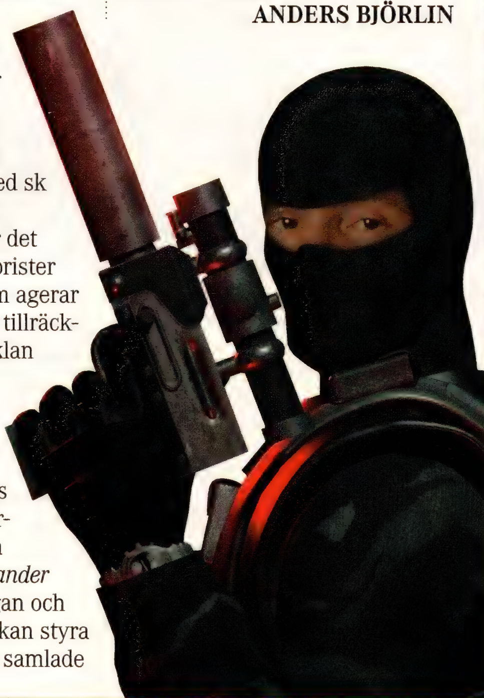
Soldat i lyckans tjänst?

Nej, inte riktigt, naturligtvis. Legosoldater är jordens avskum, men nu har i alla fall en sådan herre använts som "konsult" när Raven har skapat sin senaste FPS baserad på *Quake III*-motorn. Det är naturligtvis ett extremt våldsamt spel och vi är även begåvade med en hygglig handling som utspelar sig i en värld vi känner igen, vilket är exakt vad den här genren behöver.

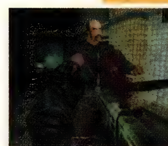
Unreal Tournaments sci-fi-miljöer i all ära, men de kommer inte i närheten av *Soldier Of Fortunes* skitiga gator och lagerlokaler. *Half-Life* hade förstås också en del miljöer som var mer realistiska än de flesta, dock nerlusade med sk "rymdmonster". Icke så i *Soldier Of Fortune*. Här är det mest ospecificerade terrorister och gängmedlemmar som agerar måltavlor och det är fullt tillräckligt. Månadens Spel-bucklan går dock till *Force Commander*, LucasArts senaste spel som utspelar sig i Star Wars universum. Till glädje för oss som uppskattar de tre första Star Wars-filmerna så utspelar sig *Force Commander* under den perioden i sagan och det bästa av allt är att vi kan styra och ställa med Imperiets samlade krigsmakt. Detta innebär att vi äntligen får bråka med de små ulliga nallbejörnarna med lite hjälp av AT-AT:s (ni vet de där stora elefantliknande plåtschabraken som är till för att officerare ska kunna glänsa på kommandobryggan). Det är dessutom ett riktigt bra strategispel som tilltalar även de som inte alls är insatta i Star Wars.

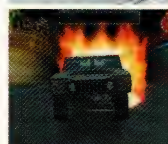
Svenska Digital Illusions visade med *Motorhead* att de kan det här med bilspel och nu är de tillbaka med *Rally Masters*, ett riktigt bra rallyspel som spelas bäst med Force Feedback-ratt... Det var ett tag sedan vi hade så här kul med ett bilspel som dessutom är så pass varierat.

ANDERS BJÖRLIN



RECENSIONER DETTA NUMMER







PC GAMERS BETYGSSYSTEM

För att sätta betyg på del spel vi recenserar använder vi det rättvisa och tillförlitliga procentsystemet. Som alltid.

90%+
Ett spel som förtjänar att spelas varje dag för all framtid. Detta är ett spel där utvecklarna bemödat sig om att verkligen göra ett spel som är roligt att spela och inte bara är snyggt, har snygg förpackning, en fet reklamkampanj i ryggen eller har hastats ihop för att tjäna snabba stålar. Så enkelt är det.

85%–89%
Ett lysande spel som inte bara är kul att spela utan som också räcker ett bra tag. Alla spel som når upp över 85% får rätten att stolt bära PC Gamers exklusiva emblem Utmärkt Spel i butiker över hela landet.

70%–84%
Detta är ett bra spel som du kommer att ha mycket kul med framöver. Valuta för pengarna, fyra stjärnor om du så vill. Ett bra köp helt enkelt.

50–69%
Inget märkvärdigt egentligen, men kan ändå erbjuda god underhållning i brist på bättre. Det här är trots allt bättre än att plugga, gymnastisera, äta eller hänga framför TV:n.

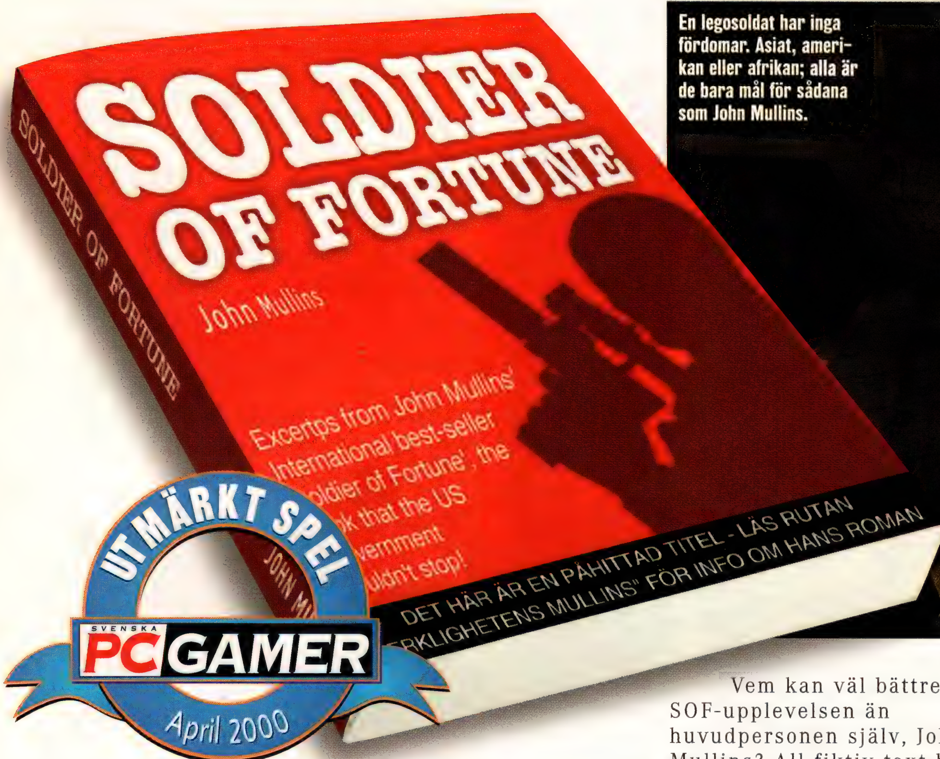
30%–49%
Nä vet du vad. Det här är inte mycket att hänga i granen. Vare sig det beror på sunkig kod, taskig inspiration eller som våra engelska bröder så fint uttrycker det; "general crapness", så bör du avstå från att köpa det här spelet. Undvik.

0%–29%
Nej, nej, nej. Hur kan man ens fundera på att släppa en sån här undermålig produkt? En sann gamer håller sig borta från det här spelet.

GENRE: FÖRSTAPERSONS-SHOOTER

SOLDIER OF FORTUNE

Om du har problem, om ingen annan kan hjälpa dig, och om du kan hitta honom, så kanske du ska anlita... John Mullins?





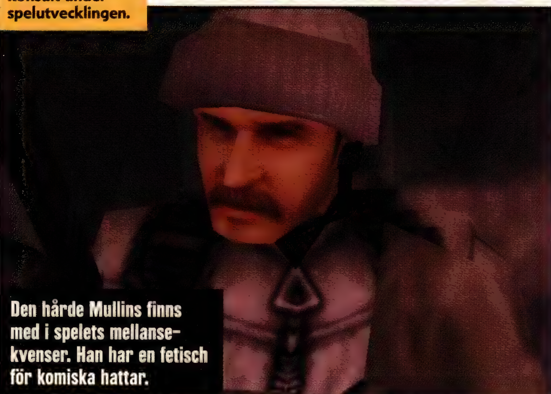


En legosoldat har inga fördomar. Asiat, amerikan eller afrikan; alla är de bara mål för sådana som John Mullins.

VERKLIGHETENS MULLINS

Den verklige John Mullins är en Vietnamveteran som tjänstgjorde med Gröna Baskrarna. Han har skrivit en bok där han förtäljer om sina upplevelser (Days Of Fire), och han tjänade även som konsult under spelutvecklingen.





Den hårde Mullins finns med i spelets mellansekvenser. Han har en fetisch för komiska hattar.

Vem kan väl bättre beskriva SOF-upplevelsen än huvudpersonen själv, John Mullins? All fiktiv text hänvisar till händelser i själva spelet...

Utdrag från kapitel 2...

En Dödlig Arsenal

"Förberedelsen är halva striden. Många hängångna vänner gjorde en "Rambo" och gav sig ut i strid utrustade med endast en kniv. Detta vapen är inte bara tyst, utan det kan även kastas en bra bit för att sedan plockas upp igen. Du orkar dock inte bära hur mycket som helst, så utrusta dig efter hur uppdraget kommer att se ut, eller ta med det som du kan hantera bäst. Risken finns att du tar med dig ett stort, otympligt prickskyttegevär, bara för att finna ett likadant på den första fienden du fäller. Men sådant är legosoldatens liv; ironiskt och oförutsägbart."

Browns tes: Prylbögeri

Även om inventoryt är ett trevligt tillskott som ger lite mer djup åt arbetet, så är det i praktiken inte implementerat annat än för att ge ett sken av valmöjligheter. I början på nivåerna så räcker det med ett enda bra vapen, eftersom man snart hittat nya. De som är försiktigt lagda kan dock vilja plocka på sig lite mer skydd.

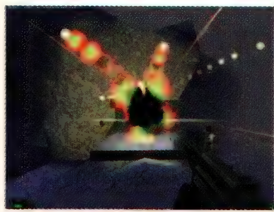
Utdrag från kapitel 7...

Lemlästa och Stympa

"Kosovo. Det var ett tag sedan du var här sist, och du har inte saknat det ett dugg. Krälandes genom stadens dräneringssystem siktade du rörelser genom dina mörkerseende goggles. Fienden använder andningsapparatur. Själv gillar du lukten här nere. Ditt första pistolskott slår vapnet ur hans händer. Innan han hinner fundera över varför han inte är död, har du skjutit hål på hans lufttankar. Poof! Woosh! Han brinner, och faller skrikande ned på knä. De exploderande tankarna slog även ut en soldat som du inte sett. Du skrattar tyst för dig själv medan du väntar på att branden ska falna. Soldatens eget vapen kan bli ett bra tillskott inför uppdraget.

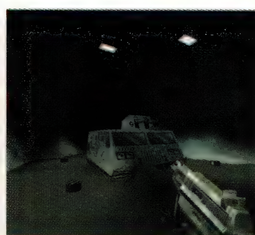
Browns tes: Okonventionell Krigföring

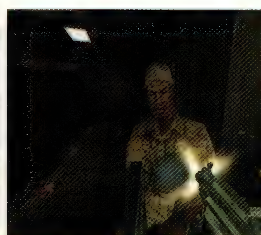
För att bli framgångsrik måste legosoldaten tidigt lära sig att använda miljön till sin fördel. Denna faktor i krigföringen uppmuntrar till uppfinningsrikedom och experimenterande. I Kosovo lärde sig Mullins att soldaternas andningsapparatur kan användas emot dem och detta var ett viktigt steg i den militära utvecklingen.





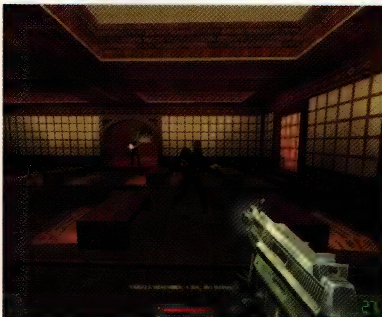
Spelet är fullt av mysiska mustaschmän. Här har vi ett riktigt praktexemplar.





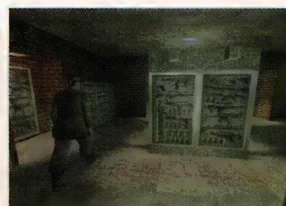


(Höger) John lyckas träffa den där nervpunkten på armbågen där det gör så jävla ont att slå sig. Huzzah!











Brutalt

Möjligheten att skjuta vapnen ur motståndarnas händer kanske inte är så tillfredställande för en soldat, men det är ett effektivt sätt att avstyra inkommande eld på.

Ammunition ligger inte och skräpar i vartenda gathörn (som i en del andra PC-spel), så det är viktigt att kunna utnyttja varje skott till fullo. En teknik som Mullins senare upptäckte, och om vilken han skriver om i sin bok, är den att kunna skjuta två mål med en och samma kula (Kapitel 21: "Two Birds, One Stone). Annars är det brukligt att man koncentrerar sig på fiendens olika zoner. Motståndare med skyddsväst och/eller hjälm slås lättast ut med skott mot benen, medan individer utan skydd fälls med ett skott mot huvudet. Det är förmågan att kunna tänka klart och utvärdera situationer i flykten som skiljer legosoldater som Mullins från den genomsnittlige marodören.

Utdrag från kapitel 12...

Det Är Inget Personligt

"Du väljer ditt mål. Genom kikarsiktet kan du notera att han inte är en soldat, utan en tekniker. Du beslutar dig för att låta honom leva. Innan du smyger iväg vill du dock ha lite roligt, så du siktar mot skärmen på hans säkerhetshjälm, och slänger iväg ett skott. Hjälmen flyger av, och den stackars saten flyr skräckslagen därifrån.

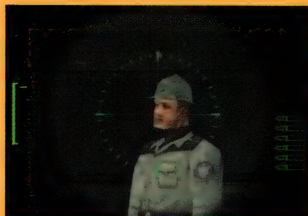
"Du tar sikte på hans vänstra öga, och trycker av."

Han är oskadd, men kommer att vakna upp med en jävla huvudvärk dagen efter. Nästa gång kanske han tänker efter både en och två gånger, innan han beslutar sig för att jobba åt en terrororganisation.

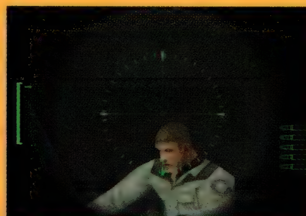
Ditt nästa mål är inte lika oskyldigt. För det första så röker han, och så bär han på en Raptor SMG. Han talar med den andra vakten, och båda två puffar ut smutsiga svarta moln som förpestar omgivningen. Du måste vara snabb med det andra skottet; man är sårbar när man ligger med kikarsiktet i full zoom. Du tar sikte på den ena vaktens vänstra öga, och trycker av. Hans huvud flyger ur sikte. Du går ur zoomläge för att få koll på hur hans kamrat reagerar, men han har inte ens rört på sig. Otroligt nog så står han

VI LYFTER PÅ HATTEN

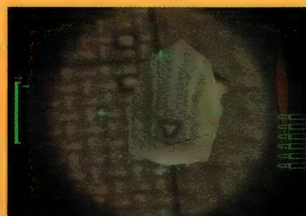
Kroppens olika träffzoner innefattar även diverse skyddsutrustning. Hjälmar skyddar mot huvudskott, men en tålmodig skytt kan blåsa av även dessa. Detta lämnar huvudet sårbart för nästa skott.



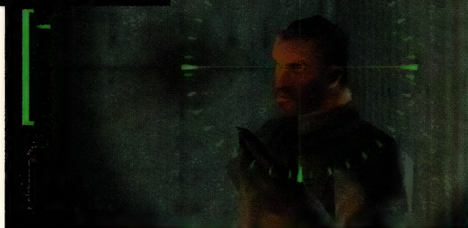
En uttråkad tekniker. Detta tillfälle får jag inte missa...



Men eftersom jag är en schysst kille, nöjer jag mig med hatten...



Synd att han inte försöker plocka upp den. Det kunde bli som i "En Handfull Dollar".





En vaktpost behöver ögon i nacken – och han kommer snart att få ett.



Säkerhetskameran kan vara bra om man vill bedöma fiendens styrka.

ATT DIKTERA HÄNDELSER

Saddam Hussein gör ett litet framträdande i *Soldier of Fortune*, fast det är tyvärr hans ärrade och bistre general som du är ute efter. John Mullins kanske hade alltför stor respekt för Saddams feta musche.

IMPULSKÖP

Mellan uppdragen återvänder John Mullins till "Butiken", en bokhandel som specialiserat sig på militariatidskrifter. Om du ber den bandanabeklädde veteranen bakom disken om ett visst nummer av *Soldier Of Fortune*, så få du tillträde till de bakre regionerna. Där kan du kolla din e-mail och ta dig an nya uppdrag.

fortfarande där, rökandes sin giftpinne. Antingen är det något annat än tobak i ciggen, eller så är dessa gossar inte särskilt smarta. Hur som helst så har du inte tid att fundera över det, utan du plockar snabbt bort den andra vakten ur näringskedjan. "De där sakerna är rena rama döden", säger du i bästa Arnold-stil. Därefter går du fram och plockar du upp deras vapen. Skallfragment sticker ut ur deras huvuden likt bisarra partyhattar, och deras själar svävar bort med en sista postum rökslinga. Det bryr du dig dock inte om, då du redan har siktet inställt på att hitta och förstöra det stulna kärnvapnet."

Browns tes: Det Du Inte Ser, Tar Du Ingen Skada Av

Legosoldatens krypskyttegevär är ett komplext instrument som erbjuder en mycket smidig in- och utzooming, och en extremt bra förstoring. Givetvis är det också så att ju mer zoom man har, desto mindre av omgivningen har man kontroll över. Detta leder till en bra balans mellan bättre träffsäkerhet och fara för sitt eget liv.

Mullins berättelser visar på att fienden inte alltid är så smart som den skulle kunna vara. En vakt som inte reagerar när hans kollega får huvudet avblåst gör nästan legosoldatens jobb för enkelt. Fiendens beteende är dock nyckfullt och oberäkneligt. Ögonblick efter det att man har dödat en soldat som håglöst siktat in i en isvägg, kan en annan ducka och rulla undan dina skott, eller så delar en patrull upp sig, och två män springer mot dig medan de andra stannar kvar och täcker sina kollegor.

Utdrag från kapitel 18...

Dödlig Tystnad

"Det är inte alltid som den med högst eldhastighet vinner. Som ensam operatör blir du väldigt medveten om din omgivning, och förmågan att röra sig tyst blir extra viktig när fienden utnyttjar alarmsystem som varskor ett stort antal vakter med attackhundar. Nu för tiden har du teknologin på din sida. En modern legosoldats HUD (Heads Up Display) är utrustad med en P.A.D.D. (Personal Audio Detection Device). Denna volymmätare varnar dig visuellt genom att gå från grön till röd när du för oväsen. Du kommer märka att det i sådana situationer är bäst att använda tysta vapen, och att du bör kika runt hörn istället för att bara storma rakt på. Det låter kanske inte särskilt macho, men det förhindrar i alla fall att du får ditt ansikte upptuggat av Schäferhundar.

"Vägen till varje mål är förvånansvärt linjär."

Browns tes: Hörselskador

P.A.D.D:en kan låta som en underbar uppfinning, men forskning visar att endast de mest plikttrogna använder sig av den i stridens hetta. Visst kan det vara användbart att kunna röra sig ljudlöst, men när allt kommer omkring så är du en soldat, inte en tjuv, och om du hoppar över grundträningen så är det mycket möjligt att du kan klara av ett helt uppdrag utan att ens upptäcka volymmätaren. Lika sällan använder man sig av kika-runt-hörn-tekniken. Taktiken kan vara användbar när du väl vet var fienden befinner sig, och du vill få iväg skott innan han hinner reagera, men vanligtvis går allt mycket snabbare.

Utdrag från kapitel 23...

Terrorn Vet Inga Gränser

"Man vänjer sig vid det eviga resandet. Det senaste uppdraget, det med kärnvapnen, förde mig från New York till kloakerna i Kosovo, över de sibiriska vidderna, ner genom Sudan, över till Japan och in i Tyskland. Man måste bara älska mångfalden som det här livet för med sig, och det finns faktiskt inga fördomar när det handlar om att döda folk: man blir en sant internationell man.

Browns tes: Se Nya Länder, Döda Intressanta Människor

Det är sant att legosoldatens liv innehåller stor mångfald. Varje uppdrag bjuder på nya, spännande miljöer, med olika sorters soldater, fordon och vapen. En del operatörer meddelar dock att vägen till varje mål är förvånansvärt linjär; nästan som om en högre makt visade vägen. Denna psuedo-religiösa uppfattning manifesterar sig som ett övermått av låsta dörrar och en enda där det går att ta sig in, väggar som uppenbarligen spräckts för att ge soldaten tillträde, eller rör som förvandlas till ingångar med hjälp av sprängämnen.

Vidare går det alldeles för lätt för legosoldaten att ta sig hem när ett uppdrag är slutfört. En del gillar faktiskt att behöva slå sig ut när ett mål väl har säkrats. Allt som oftast vaknar de dock bara upp i ett främmande land, utan att de behövt lyfta ett finger.

Utdrag från kapitel 27...

Ännu Ett Streck På Kolven

"Du vet inte varför, men du har under en längre tid hållit koll på hur många du

SPIK I FOTEN

Du kan få se en hel del riktigt hemska saker i *Soldier Of Fortune*. Inälvor som rinner ut, utgångshål som gapar i ryggarna och benfragment som sticker ut ur huvuden. Dödsanimationerna är väl tilltagna, med fiender som håller sig för skrevet, vrider sig i smärta, haltar och krälar, beroende på skadans omfattning. Envisa lik ligger till och med och rycker när de peppras med kulor.



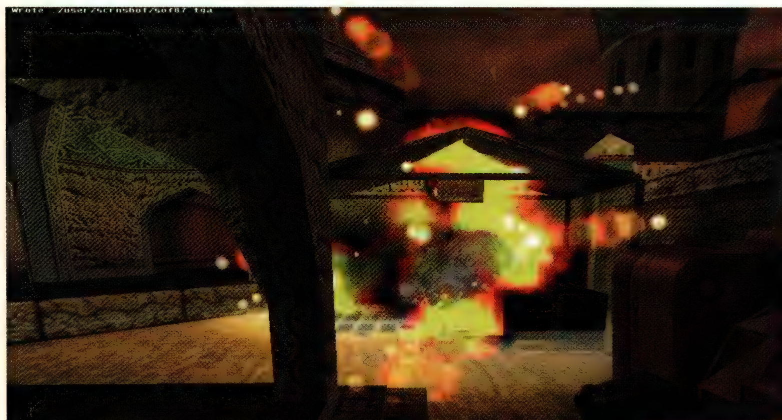
Han hoppar och skriker, allt medan blodet sprutar ur hans söndertrasade fot. Mysigt.



Vill du oskadliggöra en fiende så kan du skjuta vapnet hur handen på honom.



Denna moderna terrorist dör med en kniv genom gommen.

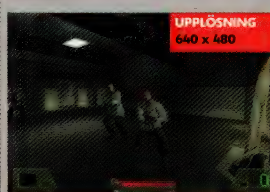


Raketkastaren är ett kraftfullt vapen, och här förstör den ett irakiskt ammoförråd.

KRAFTMÄTNING

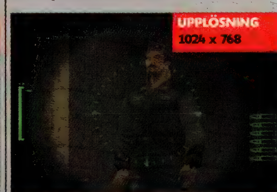
Så rullar *Soldier Of Fortune* på din PC

■ Testsystem **P200, 64Mb RAM, Voodoo2**



UTSLAG: *SOF* skalar ner grafiken så att det flyter riktigt bra även på mindre bemedlade system.

■ Testsystem **PII 400, 128Mb RAM, GeForce 256**

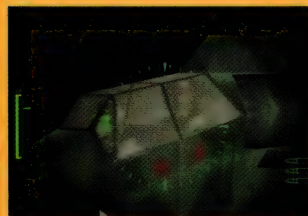


UTSLAG: Underbart smidigt med vackert ljus och helfina texturer. Går och ser ut som en dans.

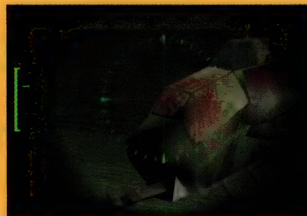


ATT NACKA EN HÖNA

I *SOF* kan du slå ut mål på många olika sätt. Visst kan du skjuta mot en helikopter med din hagelbössa och din revolver, men det är långt mer effektivt att plocka ner den med ett prickskyttegevär. När flygfät stannar upp för att peppra dig med en Gatling-kanon, så kan du zooma in på pilotens huvud och färga hela cockpiten röd. Helikoptern hamnar i spinn och exploderar mot marken.



Det är klurigt att skjuta ner en helikopter från ett framrusande tåg.



Men om du är tålmodig kan du snart fylla cockpit med lingonsylt.



Resultatet: du har endast skjutit ett skott, men förödelsen är total.

dödat i strid. Det kanske låter lite sjukt i gemene mans öra, men Hawk förstår. När man är ute med polarna är blir oftast den med flest huvudskott bjuden på första rundan, och har du lyckats med ett perfekt "halsskott", så behöver du inte betala på hela kvällen. Hawk hade en gång för många "friendly fire", och givetvis fick han då stå för notan.

Browns tes: Vem Är Du? Jag Är Döden

Det faktum att legosoldater för loggbok över hur många de dödat, och även var de olika skotten träffat, kan te sig makabert för en del. Men det är åtminstone ett rakt erkännande att våld glorifieras i dagens samhälle. Det vore lögn att säga att en legosoldat inte finner nöje i sitt jobb; och loggen reflekterar ju faktiskt det som verkligen har hänt. För de som strider vid frontlinjerna kan kriget ibland te sig som en sorts lek, och om det inte är verkligt i sinnet, vilka är då vi att säga att det inte kan finnas något komiskt eller konstnärligt i att plugga någon med bly?

Browns tes: Avslut

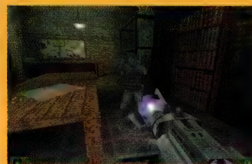
Att jobba som legosoldat, eller Soldier Of Fortune som John Mullins, är först och främst extremt blodigt. Om du planerar en karriär inom detta fält, kommer du att behöva en stark mage och en dragning åt det makabra. Att lemlästa och vanställa människor med hjälp av handeldvapen och diverse sprängämnen är en grisig sysselsättning. När du väl har torkat blodet från ögonen så ser du dock att där finns mer än vad som kan uppfattas vid en snabb överblick. Att kunna träffa olika kroppsdelar är taktiskt viktigt ute på fältet, och det kräver träffsäkerhet och framåttänkande i farliga situationer där det inte alltid finns så gott om ammunition.

Jobbet kommer att ta dig över hela världen, och trots att det inte finns mycket tid över för sightseeing så är det stora antalet olika miljöer uppfriskande i en annars ganska rutinmässig värld. De enda besvikelserna är att fienden stundtals agerar helt intelligensbefriat, och att uppdragen kan vara lite för lätta att genomföra. För de oinitierade kan detta låta som något bra, men en sann legosoldat lever på spänning och komplexitet. Om du redan är en erfaren krigare så kommer du märka att det är en kombination av småsaker som gör det värt att ta steget över till legosoldat. Att bli en Soldier Of Fortune kanske inte är något jättekliv för mänskligheten, men det är flera steg framåt för den genomsnittlige bassen.

STEVE BROWN

DET PLINGAR NÄR DET ÄR KLART

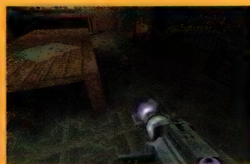
Mikrovågsvapnet är väldigt okonventionellt, och det är inte utan att det känns lite malplacerat i Mullins annars så hederliga arsenal. Ett snabbt skott från bössan får fienden att börja koka inombords, bokstavligen. Han sväller upp till dubbel storlek innan torson exploderar i ett blodmoln. Ofta står benen ensamma kvar en stund, och svajar över den röda dimman.



Max effekt i två minuter, okej?



Aha, du glömde att göra hål i locket först...



Kära nån, hans torso exploderade. Jaha, då blir det sallad idag igen då.

VIKTIG INFORMATION

Om du behöver träna upp dina förstapersons-färdigheter, finns det en utmärkt tutorial som utspelas i de bakre rummen i den mystiska affären. Det är klart användbart för alla, då man får lära sig de nya inslagen och hur man använder P.A.D.D:en.

PC GAMERS PROFIL

Soldier Of Fortune är:
- **Det blodigaste spelet någonsin**
- **Scenario-baserat**
- **Fullt av SMÅ godsaker**

Soldier Of Fortune är inte:
- **Välsignat med en superb AI**
- **Något helt nytt**
- **Föräldrarnas favoritspel**

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Activision** ■ Utvecklare **Raven Software** ■ Pris **Ca. 450:-** ■ Systemkrav **P200, 48Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII 400, 64Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **Open GL, Direct 3D** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.activision.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Half-Life: Opposing Force PCG 37, 86%
Mycket bättre AI och massor av arméuppdrag och krypskjutande.

SiN PCG 24, 88%
Ganska buggigt, men det finns gott om anti-terroristverksamhet.

SVENSKA PC GAMER

Skadezoner och möjlighet att kika runt hörn, men detta är ingen revolution.

86%

GENRE: RACING/ARKAD

RALLY MASTERS

Rally behöver inte innebära två ensamma karlslokar på ödsliga, norrländska skogsvägar.

UTMÄRKT SPEL
SVENSKA PC GAMER
April 2000

Pappfigurerna var mållösa. Vilken fart! Vilken fläkt!



RALLY är ju himla poppis ute i de svenska skogarna, och vårt land har nästan alltid haft några namnkunniga personer i världseliten. I Göteborg gillar de också rally, vilket framgår av detta det senaste tillskottet i den så populära spelgenren.

Entré *Rally Masters*, alltså. Ännu ett höjdarspel från det hittills mest framgångsrika av ett antal svenska spelhuset på stark frammarsch. Kidsen på



Digital Illusions har legat i gräddfilen i stort sett från start. De hamnade på tapeten i och med det omåttligt populära flipperspelet *Pinball Dreams*, och därefter har man bland annat givit ut det internationellt erkända *Motorhead*, som kan sägas var början på deras fetisch för snabba plåtvidunder på fyra hjul. Och även om framgången kanske stigit dem åt huvudet då och då, så har spelen i allmänhet inte blivit sämre för det. Vilket vi är oändligt tacksamma för. Helt nyligen lanserades *STCC*, som var en något blek kopia av det suve-

Neal och Volkan låg alltid steget före, och i natten ekade deras skratt ondskefullt.



Omväxlande

räna *TOCA 2*. Vi tog dock det hela med ro, eftersom vi visste att produkten endast var skapad för att lugna pöbeln tills dess att man släppte den riktiga bomben.

Och nu är den alltså fälld, och jag måste säga att de från oss och internatio-

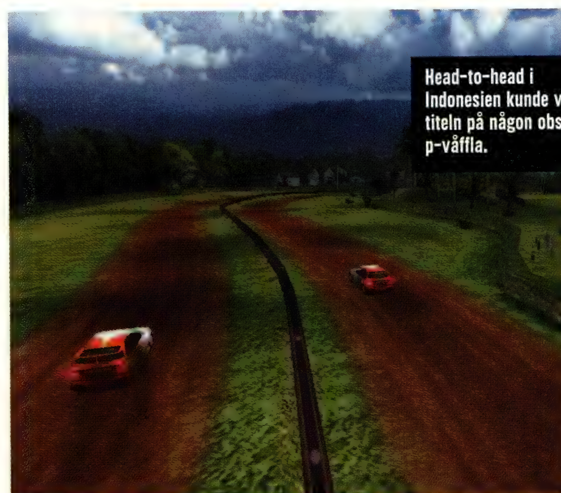
"Det är otroligt uppfriskade att stångas lite med andra bilar efter långa ensamma sträckor på ödsliga landsvägar."

nell press högt uppskruvade förväntningarna har infriats. *Rally Masters* kasar in på racingsvängen med ett av de fetaste bredställ som någonsin skådats i Svedala. Baserat på ett spexigt race som årligen hålls på ett solgassande, och för oss svenskar välbekant, Gran Canaria. Det hela går ut på att förare ur toppeliten ställs head-to-head, och tävlar i var sin identisk bil på i stort sett parallella banor. Och nu snackar vi en slinga, som körs en sisådär tre varv. När det är klart byter man bilar och kör en gång till. Ett sorts jippo, som ändå innehåller en gnutta allvar då det faktiskt är förarnas skicklighet som räknas, och inte bilen, som så ofta är fallet i riktig rally.

Nåväl, ovannämnda Race of Champions har alltså lånat sitt namn till spelets undertitel, och ett av spellägena i liret är just denna tävling. Att man tvingas köra samma bana ett antal gånger innan man kommer vidare, är faktiskt helt okej. Det hela går ju ut på att se vem som är bäst, och rättvisare upplägg får man väl leta efter. Det hela är väldigt okonventionellt. Och väldigt kul, och då särskilt mot mänskliga motståndare. De datorstyrda förarna, som lånat namn av världseliten (Stig Blomqvist, Bröderna McRae med flera) är hiskeliga motståndare i alla de olika spellägena, om du kör på svårighetsgraderna Hard eller Extreme. De ensamma behöver således inte förlita sig på Internet eller lokala nätverk.

Nästa spelläge heter RM Championship Trophy, och det är här den konventionella rallydelen kommer in, det vill säga ensamkörning på delsträckor med en nitisk kartläsare vid sin sida. Precis som i de andra spellägena för Trophy Cup dig över stora delar av världen. På skådeplatser som Indonesien, Sverige, England, USA och Italien ska du köra dig igenom fem delsträckor i varje omgång, och dessa sträckor varierar stort både vad gäller banans utformning, väder och tid på dygnet. De är i regel kortare än sträckorna i *Rally Championship*, vilket av en del kan ses som en nackdel, men *RM* uppvisar som sagt istället ett större omfång vad gäller variationen. Banorna i *RC* må





Head-to-head i Indonesien kunde vara titeln på någon obskyr p-våffla.

OCH SÅ TAR VI DET EN GÅNG TILL...

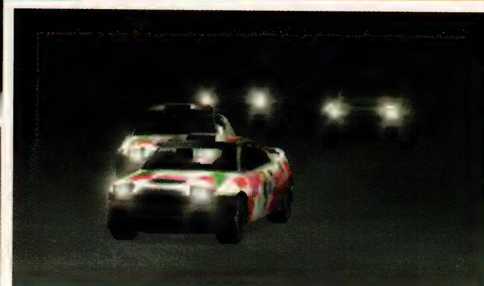
Reprisfunktionen är i *Rally Masters* utvecklad till perfektion. Aldrig tidigare har gränssnittet varit så lätthanterligt; det är hur enkelt som helst att välja kameravinklar, att spara sin film och att snabbspola filmen. Funktionen är livsviktig om man vill ha reda på vad det egentligen var som gick fel i den där kurvan, eller om man vill prova olika strategier. Och så är den ju ytterst användbar när man vill ta häftiga skärmbilder att skryta för polarna med, eller om man ska skriva en recension för den delen. Ni anar inte hur svårt det är att ta schyssta screenshots samtidigt som man ska försöka hålla bilen på vägen...



RAKA RÖR

En fin finess med *RM* är att nya bilar och banor låses upp alltefterssom man tar sig djupare in i spelet. Således får man hela tiden en morot att jaga efter, och detta ger det där lilla suget som gör att man sitter uppe för länge på kvällarna och spelar. Även om spelet inte innehåller fullt lika många häftiga åk som *Rally Championship*, så finns här nästan något för alla. Här är startfältet:

Toyota Corolla WRC
Ford Escort WRC
Mitchubichi Lancer EVO6
Renault Migan
Peugot 306
Hyndai Coupe F2
Skoda Octavia F2
Citroen Xsara F2
Lancia Stratos F2
Lancia S4 Delta
Lancia 037
Lancia Delta Integral
Audi S1
Skoda Octavia WRC
Peugot 206 WRC
Toyota RAV 4
Toyota Celica GT4
Peugot 205 T16
Ford Escort Cosworth
Auto Cross Buggy



vara längre och något snyggare, men de är även enformiga, med sina ändlösa engelska landsbygdsmotiv, och höstfärgade regnvåta scenerier.

När vi ändå är inne på den riktiga tävlingsbiten kan ju en del sägas om skademodellerna och reparationselementet. Det förra tenderar precis som i *RC* att bli något arkadmässigt, då bilarna tål en hel del stryk, i alla fall om man kör något av de enklare lägena. I det långa loppet så förlorar man dock på att använda de allestädes närvarande räckena och vallarna, då reparationstiden läggs på din vanliga tid, helt efter reglerna. Och man får endast använda 30 minuter till att fixa skadorna, så är man tillräckligt sönderkörd är det bara att ta sig an nästa bana med den där trasiga växellådan. En rolig detalj är strålkastarna; dessa värnar man lite extra om på de nattliga sträckorna, för när det är mörkt i *RM*, så ÄR det mörkt. Krossa dem så blir det hart när omöjligt att se vägen, vilket gör att man verkligen behandlar sina frontstrålkastare som om dessa vore ens egna barn. Bilarna deformeras för övrigt på ett snyggt sätt, och krockljuden är faktiskt riktigt tillfredställande. Man riktigt hör hur plåten pressas ihop, och hur vindrutorna krossas. Här kan också nämnas att bilarna är snyggt modellerade, men det är inte helt genomgående. Vissa av fordonen saknar den extra finishen, och ger ett något bilbaneaktigt intryck.



"Det är otroligt uppfriskande att stångas med andra bilar."

Och så har vi det sista spelläget, kallat RM Challenge Cup. Här kör du mot tre motståndare samtidigt, vilket leder till härligt stockcar-aktiga sekvenser. AI-motståndarna sköter sig väl, och man förbannar ständigt deras eviga buffande mot bakvagnen, och deras ondskefulla prejningsförsök. Det här läget är action, adrenalin och bränt gummi rakt igenom.

De två alternativa spellägena är det som ger *RM* kraften och orken att ta sig upp på 90%-nivån. Det är otroligt uppfriskade att stångas lite med andra bilar efter långa ensamma sträckor på ödsliga landsvägar. Vi vet att även *Colin McRae 2* kommer att innehålla dylika element, och det blir sannerligen intressant att jämföra denna uppstickare med uppföljaren till rallyspelens Allfader.

Några ord om fysiken är alltid på sin plats i ett spel som aspirerar på att vara realistiskt. I *RM* får den Med Beröm Godkänt, då bilarna verkligen beter sig som man kan tänka sig att de ska. Borta är de ständiga takrullningarna som vi svor över i *Rally Championship*. De olika fordonen beter sig olika som sig bör, och inställningar av stötdämpare med mera har verkligen effekt på körningen.

Så ser *Rally Masters* ut, men det finns även en del småelement som gör sitt till stämningen:

HUD-en kan konfigureras efter var mans tycke och smak, men karta, pilar, skadeindikatorer och så vidare. Kanske en kartläsare som talar svenska, eller begriplig engelska för den delen (något som brast i *Rally Championship*) kan vara något? You got it. Fast visst framkallar han ett gott skratt då han på något som liknar Eskilstunadialekt manar på dig i början av

Neal och Volkan kom först till passkontrollen.





Även små blå bilar kan lägga av riktiga brakare.



KRAFTMÄTNING

Så rullar Rally Masters på din dator.

■ Testsystem **PII300, 64Mb RAM, Voodoo2**	■ Testsystem **PII 400, 128Mb RAM, TNT 2 Ultra (32Mb)**
 UPPLÖSNING 800 x 600	 UPPLÖSNING 1024 x 768
UTSLAG: Lite segt i Challenge Cup-läget, där det är många bilar på skärmen samtidigt. Annars bra.	**UTSLAG:** Underbart vackert, och flyter som vattnet. Kan uppvisa lite ryckighet i 32-bitarsläge, men det gäller jag inte över.



KURVAN ÄR DIN FIENDE

I rally är kurvtagningen allt. På de relativt långa sträckorna som trots allt finns i sporten, så kan det kosta en hel del tid om man misslyckas i varenda sväng. Således är det ett måste att man utvecklar "stället" till perfektion. Det finns inom rallyspelsgenren två skolor: handbromsstället, och drivstället. Handbromsvarianten går ut på att precis innan kurvan toucha handbromsen så att bilens bakdel kanar ut, samtidigt som man gasar sig igenom. Användbar i de flesta fall. Den lite svårare, men än mer effektiva varianten går ut på att man bromsar med fotbromsen, svänger åt "fel" håll, för att till sist gasa genom hela svängen och låta bilen driva igenom. Lär du dig någon av dessa tekniker så kommer du att vara på god väg mot mästartiteln. Utan dem, så är du fetkörd.



racet: "3, 2, 1, köööör." Fniss!

Grafiken har jag nämnt som kortast, och den är verkligen superb. Att köra någon av banorna lagda i Sverige och se norrskenet på himlen är en häftig känsla. Skymningen som sänker sig över de svenska skogarna är också en syn som måste ses. Skulle jag någon gång behöva marknadsföra Sverige som turistmål så skulle jag plocka fram skärmbilder från det här spelet. Vädereffekterna gör också sitt till, med snö, regn och dimma som höjer stämningen och försvårar körningen. Angenämt. Bilarna ser bra ut men det är som sagt inte genomgående. De värsta exemplen är nog buggyn och Audi S1, som båda ser ut som taskigt hoplimmade plastmodeller. Annars är det bara frid och fröjd. Förutom publiken som ser ut som pappdockor uppstyltade vid vägkanten. När ska bilspelsmakare lära sig att vi vill ha en trovärdig publik att beskåda våra kurvställ?

Ljudet har vi också nämnt, och det är av högsta kaliber. Från däcktjut till avgasrörsknallar levererar *RM* fullt ut. Motorljuden är distinkta för de olika bilarna, och det känns verkligen som om du befinner dig i bilen. Ljud från omgivningen som publik och annat är bra, även om det placerats dåligt ibland. En helikopter kan till exempel höras lika bra var man än är på banan, trots att den hovrar helt stilla över startområdet. Men detta är faktiskt petitesser.

Och så en brasklapp: Köp inte *Rally Masters* om du inte har en ratt till din dator. Eller rättare sagt: köp *Rally Masters* men kom ihåg att även köpa en ratt. Hela känslan försvinner om man använder tangentbord, för att inte tala om hur svårt det blir. Force feedback rekommenderas starkt, då detta ger en extra dimension åt körningen. Har du någon gång kört med FF går det inte att använda något annat.

MÅSTE du välja mellan de två så får du verkligen rannsaka dig. Vill du ha stor omväxling, roligare miljöer, fler spellägen och färre fräcka bilar eller högsta och bästa möjliga realism, långa rallyetapper, snäppet vassare grafik men sämre ljud, skademodell och en bedövande enformig engelsk landsbygd? *Rally Masters* eller *Rally Championship* i två ganska kompakta nötskal. Vore jag du så tog jag båda två, men så är jag ju som jag är också. I annat fall får du vänta på *Colin McRae Rally 2*.

Hur som helst så är *Rally Masters* Digital Illusions bästa lir hittills. Blir intressant att se dem försöka toppa detta. Super Dufte.

JOAKIM BENNET

PC GAMERS PROFIL

Rally Masters är:
- ■ **Valmöjligheternas spel**
- ■ **Bedårande vackert**
- ■ **Snabbt och hetsigt**

Rally Masters är inte:
- ■ **Fundamentalistiskt**
- ■ **Lika fullt av långa sträckor som *RC***
- ■ **Något för farträdda**

■ Distributör **Infogrames** ■ Utgivare **Infogrames** ■ Utvecklare **Digital Illusions** ■ Pris **Ca. 399:-** ■ Systemkrav **P233, 32Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII 400, 64Mb, 16Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **LAN, Internet, Modem** ■ Web **www.infogrames.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Svensk kvalitet rakt igenom. Ett måste för alla som någonsin gillat bränt gummi.

90%

KOLLA ÄVEN IN...

Colin McRae Rally PCG 23, 92%
Oöverträffat och fantastiskt. Fortfarande en vanlig syn på Gamer-kontoret.

Rally Championship PCG 37, 91%
Ett superbt bilspel, och en nästintill perfekt körupplevelse.

GENRE: STRATEGI

FORCE COMMANDER

LucasArts hittade en genre de inte var bäst i ännu. Så de satte in stormtrupperna.

MÅNADENS SPEL SVENSKA PC GAMER April 2000

När får vi reda på hur en AT-AT landar på en planet?

TRE ord: LucasArts. Star Wars. För ett år sedan skulle detta varit nog för att få den mest förhärdade cyniker att darra av upphetsning. Från *X-Wing* till *Jedi Knight* så har LucasArts alltid lyckats när de har dragit på sig den svarta, astmaframkallande hjälmen. Det har förstås förekommit snedträffar (*Rebel Assault 2*, någon?), men på det hela taget har fullträffarna uppvägt missarna.

Nyligen befläckade *The Phantom Menace* våra skärmar och med den biprodukter som speglade besvikelsen med filmen. Hur kunde LucasArts, alla gamers hjältar världen över, återhämta sig från detta slag? Tja, de kunde förstås anlita Imperiets trupper...

Force Commander är det första realtidsstrategiska spelet från LucasArts. Det utspelar sig under den "klassiska" trilogin (dvs episod 4, 5 och 6) och det använder sig av en kombination av strider från de tre filmerna och några nya scenarion. Handlingen fokuserar på ett par bröder som jobbar för Imperiet. Båda tvingades kämpa för sina positioner som stormtroopers och klättrade sedan upp för karriärstegen, men i olika riktningar. Ovanligt nog i ett RTS är inte den här historien någon hastigt ihopkommen historia som ursäkt för spelet - detta är början på en fängslande berättelse och att avslöja mer av den här och nu vore att beröva er ett starkt skäl att spela spelet.

"Spela genom alla de markstrider som förekom i filmerna."

Som en av bröderna betraktar du striderna på avstånd via en dator med benämningen BHCI. Detta gränssnitt låter dig kontrollera alla dina enheter och sköta stridandet på en enda smidig skärm. En serie enkla mus- och tangentbordskombinationer gör att du kan använda BHCI för att organisera

En skogsmåne med en teddybjörnspicknick som måste avslutas.

Spelet lägger tyngdpunkten på strid istället för resurshantering.



(Vänster) Snöbollskrig någon? Kom igen nu, det är ju kul ju..

Nya enheter har klämts in i det välbekanta Star Wars-universumet.

AI:N DÅ?

Fiendens AI hanteras på ett finurligt sätt. Istället för att vara helt slumpmässiga eller helt bundna till sina attacker, är de datorstyrda arméerna programmerade med en serie attacker som triggas beroende på hur man beter sig på nivån. På detta sätt kan de fortfarande överraska dig utan att framstå som orealistiska. Genialt.

Stormigt

dina trupper på olika sätt. Så långt, ett vanligt RTS. Så hur gör då *Force Commander* för att leverera något vi inte sett förut?

Istället för att skapa en alternativ del av Star Wars-universumet (a'la *Dark Forces* och *Jedi Knight*), tar *FC* samma idé som *X-Wing Alliance* och låter dig bli involverad i de strider som faktiskt "hände" för länge sedan långt, långt

"Command Points kan användas för att "köpa" enheter."

borta. Genom de 24 nivåerna får du spela igenom alla de markstrider som förekom i filmerna, plus en hel massa annat som pågick medan filmerna visade vad som hände på något annat ställe.

I likhet med ett par andra RTS som är under utveckling just nu, så har LucasArts valt att lyfta ut resurshanteringen nästan helt och hållet. Du behöver inte längre spendera din dyrbara tid och kraft på att skörda grödor eller samla in mineraler, istället kan du koncentrera dig på striderna. För till sist vill vi ju ändå kunna fokusera på trupperna och vad de har för sig, istället för att sköta balansräkningen. I stället finns det ett system med Command Points. Dessa erövras genom att döda fiender och lyckas med uppdrag och kan sedan spenderas på stödtrupper eller på att reparera existerande enheter. De kan också användas för att "köpa" extra enhe-

BAKOM RATTEN

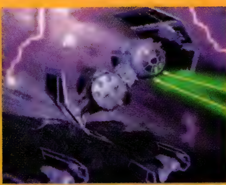
På något sätt blev det adrig tillräckligt tillfredsställande att leka med de där leksakerna på mattan där hemma.



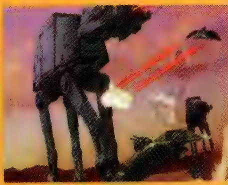
Suverän för attacker mot tungt artilleri. Tyvärr är den ett lätt byte för luftvärnet.



Tanken är ett nytt tillägg i Star Wars-universumet och ger rebellerna en fördel när det gäller markbaserat pansar.



TIE-bombaren är inte bara ett effektivt luftvapen, utan den ser också förbaskat cool ut. Flyger bara väldigt lågt i *FC*.

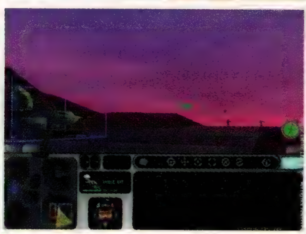


Den stora. Om *FC* skulle behöva berätta sin existens så är det bara att plocka fram AT-AT:en.











Kolla storleken – den är gigantisk! De där små killarna är dödsdömda.

BRA SIFFROR

Det rena antalet enheter som finns tillgängliga är överväldigande. Med rebellerna och imperiet sammanlagt finns det över 70 olika enheter, alla med sina styrkor och svagheter. När dessa utnyttjas på rätt sätt kan de vara till stor hjälp. En AT-AT kan till exempel verkar kraftfull och snabb, men när den hamnar i en Ewok-fälla är det förkylt.

SPEEDER-KAPNING

En användbar taktik på senare nivåer och är på sina ställen nödvändig för att överleva. När du väl har avlägsnat förarna kan du kontrollera fordonet. Det är oerhört tillfredsställande att rensa ut folket inuti en AT-PT och sedan använda den för att döda alla naiva fiender. Ahaa-ha-ha-ha!

(Höger) Tillfredsställande nog så utspelar sig vissa uppdrag på natten, vilket gör sikt till en påtaglig faktor.

ter i uppdragets början; men mer om detta senare.

Det är svårt att prata om det här kanonspelet utan att prata om handlingen, men vi ska hålla oss ett litet tag till. Av samma skäl som du inte vill veta handlingen i en film innan du går och ser den, så ska jag inte avslöja något här. Istället kan du se fram mot det faktum att träningsuppdragen utspelar sig på en välbekant, sandig planet och att du kommer att få söka efter ett par välbekanta robotar och den kapsel de anlände i. Du guidas genom dessa relativt simpla nivåer av en äldre officer som förklarar allt du behöver veta för att kunna spela och kontrollernas finesser. Detta för dig in i spelet på ett snyggt sätt och skapar samtidigt grunden för handlingen.

När du väl tagit dig igenom alla tre träningsuppdragen börjar varje uppdrag i hangaren på en Star Destroyer. Här finns några landers, vissa av dem innehåller förbestämda enheter som valts ut av överordnade officerare och andra är tomma och redo att tas i bruk för transport av de extra enheter du vill ta med dig. Dessa

"Med tiden kan du bygga upp din egen armé av favoriter."

extra enheter kan antingen vara reservenheter ombord på Destroyern eller, vilket är mer intressant, överlevande från tidigare uppdrag. Sådana veteranenheter kommer att ha extra erfarenhet från striderna och med erfarenhet kommer bättre träffsäkerhet och bättre försvar. Detta ger spänning åt spelandet, vilket innebär att du kan bygga upp din egen armé av favoriter med tiden, som sedan kan placeras ut beroende på expertis. Du har dessutom möjlighet att namnge varje enhet individuellt, vilket också innebär att det blir som att förlora en kompis när du förlorar en enhet - definitivt intressantare än den vanliga RTS-döden (Neeeeeej! Inte Karlsson! osv.).

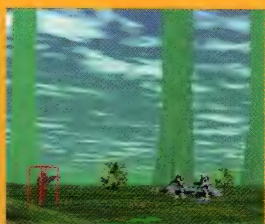
Men nu kan vi knappast kontrollera oss längre när det gäller enheterna. De är inte bara enheter; det är Stormtroopers! Det är Duwback Riders! Och (djupt andetag) AT-AT:s! Det vi pratar om här är att plocka ner alla gamla leksaker från vinden, peta in dem i datorn via CD-luckan och sen kommendera dem i striden på Hoth. Första gången du släpper lös en AT-AT i strid och hör klonkandet när varje fot slår i marken slår hjärtat ett extra slag. Även om rebellernas Snow Speeders slänger ut rep och flyger runt den innan den stupar med

SLÅSS FÖR BÅDA SIDORNA

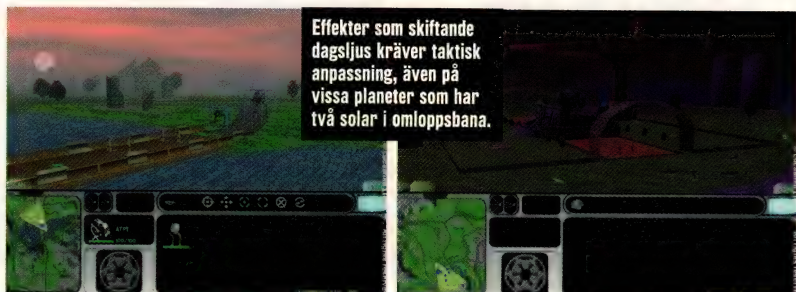
Force Commander **låter upp till fyra spelare slåss samtidigt, två på varje sida. Intressant nog finns det inga regler för vem som kan slåss mot vem och alla kan slå sig ihop med vem som helst. Så om du så önskar kan du få Imperiet att gå ihop med rebellarmén när du slåss mot en vän. Eller så ger sig alla på de ulliga Ewokerna.**



AT-ST:ar är ännu dödligare när de jagar i flock.



Speeders ger Imperiet en stor fördel.



Effekter som skiftande dagsljus kräver taktisk anpassning, även på vissa planeter som har två solar i omloppsbana.

Attans också. En swoop bike träffas när den kör i spetsen för en grupp AT-AT:s.



KRAFTMÄTNING

Så här rullar *Force Commander* på din PC

■ Testsystem **PII 266, 64 Mb RAM, 8 Mb 3D-kort**

UPPLÖSNING 640 x 480

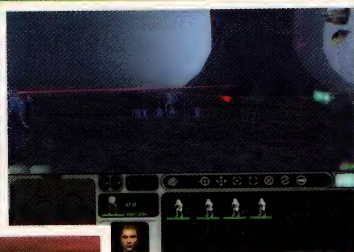
UTSLAG: Funkar ganska bra, men större strider kan bli lite långsamma.

■ Testsystem **PIII 350, 128 Mb RAM, TNT2 Ultra**

UPPLÖSNING 800 x 600

UTSLAG: Även med allt påslaget till max så flyter det mjukt.









Det är inte bra att stänga pod-dörren efter att droiderna har stuckit.



I EN GALAX LÅNGT BORTA

En ganska fantastisk del i *Force Commander* är att du inte sitter fast på en planet hela tiden. Du flyger fram och tillbaka över galaxen hela tiden och besöker några av de mest berömda ställena från den klassiska trilogin...



Tatooine utgör basen för din tränings-uppdrag och är en chans att öva upp dina färdigheter i att mörda Tusken Raiders.



Hoth var skådeplats för ett av de största slagen, när Lukes Snow Speeder bringa-de At-AT:en på fall. Nu är det din tur.



Endor. Ewokarnas hem! Hurra. Dags att döda Ewokar då alltså. Ta det försiktigt bara; de är påhittiga små rackare.

huvudet före ner i snön så bultar hjärtat fortfarande, eftersom en Snow Speeder precis drog ner en AT-AT i snön... precis som i filmen!

Tack vare den förtjusande 3D-motorn kan LucasArts (som har samarbetat med Ronin) använda en svävande kamera för att hålla koll på striderna. Med kameran kan du också zooma in på t ex din armé av AT-ST:s som slaktas av ett gäng Ewokar...

Du läste rätt: Ewoks. I mängder. Över hela Endor. Men låt inte detta skrämma bort dig - de är inte de enda figurerna från filmerna som är med i spelet. Faktum är att (ok, här avslöjar vi lite av spelets handling - du kommer att spela ur rebellernas perspektiv vid något tillfälle) du kan kontrollera alla från Han Solo till R2D2, Leia till Chewie och till och med Lord Vader själv. Var och en av dessa karaktärer måste hållas vid liv om uppdragen ska lyckas, men alla har speciella färdigheter som gör dem värda att skydda. Leia, till exempel, är utmärkt för att övertala Ewokarméerna att strida med dig och R2D2 är skicklig på att knäcka fiendekoder. Du kan förstås också anlita Chewie för att ta kontroll över någon av Imperiets farkoster.

Utifrån detta kan det verka som att det är nödvändigt att känna till filmerna, men så är icke fallet. LucasArts har verkligen ansträngt sig för att även Star Wars-analfabeten ska kunna klara av det. Till exempel så definieras specialistkaraktärerna av siffror, så för den oinvigde framstår de inte som

"Du kommer att spela ur rebellernas perspektiv vid något tillfälle."

något annat än rätt man eller kvinna (eller alien, eller droid) för jobbet. Detta är genomgående i spelet så du behöver faktiskt inte ens ha hört talas om Mr Lucas skapelser för att ha behållning av spelet. Uppenbarligen är det förstås en fördel om du gillar filmerna och karaktärerna, eftersom detta bara gör det hela roligare.

Om resurshantering är något som håller dina fingrar klistrade vid musen så kanske du tycker att Command Point-systemet är lite väl enkelt och att fokuseringen på strid är lite irriterande. Men om det är slagen som får dig att gå igång, så ger *Force Commander* dig vad du vill ha och mer än så. Stundtals är striderna spketakulära. Inget är som att se en AT-AT klampa fram ur dimman när du är ute i träskmarkerna och kämpar. Rysningen som går genom kroppen när den enorma maskinen kraschar genom skogen och slungar undan träden är goda tecken på vilket enastående RTS som LucasArts har gett oss.

Vare sig du är en fanatiker eller bara gillar filmerna så ger *Force Commander* dig samma vällustkänslor som när du såg filmerna på bio; ännu bättre är att du är den som kontrollerar allt nu. AT-AT:s mot Ewoks - är det inte det du alltid har velat uppleva?

JOHN WALKER

PCGAMERS PROFIL

Force Commander är:
- Enormt stort och fängslande
- Skrivet med en varsam inlärningskurva
- Enormt roligt

Force Commander är inte:
- *The Phantom Menace*
- Ett resurs-hanteringsspel
- För de som hatar Star Wars

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **LucasArts** ■ Utvecklare **LucasArts/Ronin** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **PII 266, 64 Mb RAM, 8Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII 450, 128Mb RAM, 32Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **3dfx, D3D** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.lucasarts.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Uppslukande och fängslande. *Force Commander* placerar LucasArts på toppen igen.

90%

KOLLA ÄVEN IN...

X-Wing: Alliance PCG 29, 94%
Snarlikt *FC* med parallellerna till den "klassiska" trilogin och väl värt att spela.

Star Wars: Supremacy PCG 18, 71%
Storleken och komplexiteten borde inte användas mot det, men det gör vi ändå.

GENRE: ACTION

DIE HARD TRILOGY 2

Yippee-ki-yay, samt två ord som är olämpliga att använda i en städad tidning.





JOHN McClane måste vara en av filmvärldens mest besynnerliga hjältar. Han är mannen som aldrig kan fira en normal julafton, gå i närheten av flygplatser och skyskrapor eller hålla sina kläder rena. Bruce Willis rollfigur är också en hejare på att ta emot stryk och stoppa kulor med sin egen kropp. En sådan hjälte är ju som klippt och skuren för ett datorspel och nu är dags för det andra spelet från Fox Interactive.

Trots att spelet har fått det klumpiga namnet *Die Hard Trilogy 2* betyder det inte att en ny trilogi har påbörjats. Denna gång följer spelet en handling som inte har någonting med filmerna att göra, vilket är lite synd. Det hade varit kul att möta Hans Gruber i den stora skyskrapan igen. Nåväl, så länge det är terrorister som står i vägen blir det roligt.

Denna gång ska den ständigt svärande hjälten med det skitiga linnet kämpa mot terrorister i Nevadas torra öken och givetvis i Las Vegas. Varför råkar den stackars polisen alltid i luven på terrorister och varför måste skurkarna alltid prata med grov brytning? Detta är frågor vi säkerligen aldrig får svar på men precis som filmerna går inte *DHT 2* ut på att berätta någon avancerad handling och lösa livets alla gåtor. Det handlar om riktigt tung action med stora vapen och snabba biljakter. Likt föregångaren bjuder *DHT 2* på tre olika typer av uppdrag. I en del får vi följa John McClane när han springer till fots, vilket presenteras i samma stil som *Tomb Raider*. Den andra delen påminner om Virtua Cop då det är omöjligt att styra hjältens rörelser. Här gäller det att snabbt skjuta på alla skurkar som springer förbi. I den sista delen får McClane visa sin skicklighet bakom ratten, då han ska jaga skurkar utan att köra över fotgängare.



Splittrat

"Bilspelsdelen är fortfarande sämst av de tre."

Det förra spelet fick kritik för att inte varje spelelement fungerade riktigt bra och samma kritik får uppföljaren. De *Tomb Raider*-liknande uppdragen är underhållande, men det är svårt att göra något vettigt med de klumpiga kontrollerna. Att styra med musen fungerar inte riktigt tillfredsställande, vilket är synd. Här är det i slutändan lämpligast att använda kontroller som liknar de i *Tomb Raider*. Det hade varit bättre med ett förstapersonsperspektiv och ordentlig *Quake*-styrning. Bilspelsdelen är fortfarande sämst av de tre, med bilar som inte beter sig det minsta realistiskt. Det känns som att styra en skrivbordshurts i rusningstrafik. Spelets absoluta höjdpunkt är de uppdrag där styrningen sköts automatiskt och det gäller att skjuta fortast. Här kan skjutglada vapentokar löpa amok utan att tänka på hur mycket ammunitionen skulle ha vägt i verkligheten.

Grafiskt är *DHT 2* inte världsetta men 3D-motorn duger gott och väl. Det verkar nästan som om utvecklarna skulle ha kunnat klämma fram mycket mer om de bara hade velat. Miljöerna är välgjorda men det är inte många polygoner som används. Ändå försvinner alla döda skurkar när de har fallit till marken. Ljudet är bra och ger tyngd åt händelserna, men skådespelarna är bedrövliga. Den person som gör McClanes röst har inte ens försökt att härma Willis. Han låter verkligen som en mes.

DHT 2 är ett helt okej actionspel som bjuder på lättsam underhållning. Det har dock inte hänt mycket med spelet sedan sist. Den enda egentliga nyheten är att de olika spelstilarna knyts samman med en riktig handling, vilken presenteras med filmsekvenser. Komiskt nog lider denna uppföljare av samma brister som föregångaren. Tills nästa gång hoppas jag på lite fler nyheter. *DHT 2* rekommenderas till alla som gillar arkadaction av den "gamla goda" sorten.

MIKAEL HJALMARSON

PCGAMERS PROFIL

Die Hard Trilogy 2 är:
- Tre olika spel i ett
- Underhållande för stunden
- Riktigt våldsamt

Die Hard Trilogy 2 är inte:
- Enormt avancerat
- Lika originellt som det första spelet
- Ett bra bilspel

■ Distributör **Electronic Arts** ■ Utgivare **Electronic Arts** ■ Utvecklare **Fox Interactive** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P-200 32MB RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII-300 64MB RAM, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D, Glide** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www..foxinteractive.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Die Hard Trilogy PCG 6, 86% Mycket vapen, bilar och gisslan. Sådant gillar vi.

Driver PCG 33, 90% Ett typexempel på hur bildelen i ett spel ska se ut.

SVENSKA PC GAMER
Ett småkul actionspel som saknar större nyheter.

68%

GENRE: ACTION/STRATEGI

ASHERON'S CALL

Microsoft tar upp kampen om det bästa MMORPG:et. (Va?– Red.)





The Great Mattekar, arg för att han fick en så bedrövlig kropp av AC:s programmerare, är en elak fiende.





PRECIS - DU. UT, NU!

Spelare som dödar varandra är ingen stor del av *Asheron's Call* - om du inte vill att det ska vara det. När du skapar din karaktär kan du välja Darktide som ditt hem - där spelardödande är normen - men i andra världar kan du inte skada andra spelar-karaktärer och vice versa. Undantaget från detta är att om du klarar av ett speciellt uppdrag så kan du bli en spelarmördare bara för att visa hur tuff du är. Detta kan bara upphävas genom ett ännu svårare uppdrag.

DET kallas Massively Multi-Player Online Role-Playing Game; och bara 21 år efter att konceptet först blev verklighet. Förr i världen fanns textbaserade MUD:s eller "muddar", dvs Multi User Dungeons som tillät spelare att interagera med något som liknande en konstant värld.

Detta är den logiska fortsättningen. En värld i ständig förändring, där du bokstavligt talat spelar en roll; det finns ingen viktig personlig historia eller ett uppdrag som allt kretsar kring och dina aktiviteter har få begränsningar. Om du vill gå tvärs igenom världen Dereth, så varsågod. Det kommer att ta dig flera timmar. Din egen fantasi och din motivation är de största hindren för att njuta av *Asheron's Call*. *AC* är självklart inte unikt. *Ultima Online* är, trots sitt hemska utseende, otroligt populärt och väldigt trimmat. *Everquest*, å andra sidan, är mer än en grafisk utmaning för *AC* och liknar det på många sätt. Hur som helst så har Microsofts försök att slå sig in på den här marknaden (finns det ingen gräns för deras ambitioner?) varit väldigt lyckat. Precis som *Midtown Madness* så vänder och vrider de på saker och ting på precis rätt sätt.

> **"Vänder och vrider på saker och ting på precis rätt sätt."**

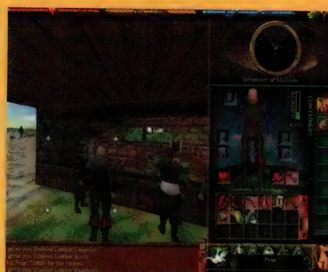
Spel av det här slaget är ökänt svåra att komma igång med och i *AC* så har man ansträngt sig för att göra inlärningskurvan så smärtfri som möjligt. Karaktärsgenerering är inte alltför komplicerat även om vikten av vilka värden och skickligheter som väljs inte betonas tillräckligt mycket. Lyckligtvis kommer du inte att vara utsatt för fara från andra spelare (se "Precis - du. Ut, nu!") och det finns en bra hjälpmanual att tillgå medan du känner dig fram. Gränssnittet är värt att nämna, för till skillnad från *Everquest* är det logiskt och tydligt och snabbtangenterna sitter snabbt i ryggmärgen.

AC:s kanske största innovation är det sociala systemet. Som nybörjare kommer du att befinna dig i stor fara om du beger

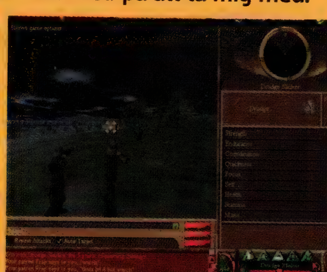
LÄR MIG, O STORE

När jag stolt vandrade över vidderna - okej, knallade runt och tittade på molnen och utbrast "Jisses!", träffade jag en likasinnad bågskytt vid namn Frap. Eftersom han var en karaktär på nivå fem och inte hade några vasaller, gick han med på att ta mig med.


Först gick vi igenom färdighets- och attributsystemen. Han uppmanade faktiskt mig att börja om med nya färdigheter.


Sedan tog han med mig till en butik där jag köpte läderkläder med nitar i. Jag insåg inte hur tveksamt detta lät...


Det fanns inga vettiga pilbågar i Ruthwics affär, så vi frågade runt bland spelare om de hade något användbart att sälja.


När mörkret föll gav vi oss iväg från staden för att leta monster. Efter lite instruktioner slaktade jag snart monster med lätthet.



Butiker finns överallt i staden och många är specialiserade, t ex den här apotekaren.





KRAFTMÄTNING

Så här rullar *Asheron's Call* på din PC

■ Testsystem **P200, 32Mb RAM, inget 3D-kort, 33.6K-modem**

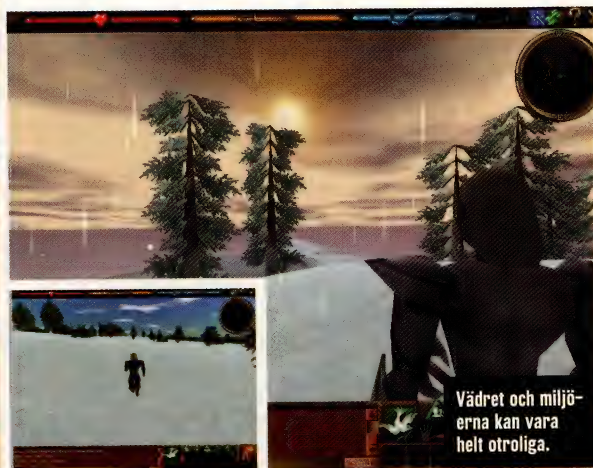


UTSLAG: Softwaremotorn ser hemsk ut och kraftig lag kan orsaka förvirring och död i strider.

■ Testsystem **PIII 733, 128Mb RAM, GeForce 56K-modem**



UTSLAG: Förvånansvärt lite lag, med tanke på den amerikanska servern. I allmänhet underbart med bara några få problem.


Vädret och miljöerna kan vara helt otroliga.

Helgjutet



dig allt för långt iväg från staden och du kommer naturligtvis ha en hel drös med frågor på lager som inte besvaras av manualen. Genom att svära dig trogen mot en annan spelare blir du hans vasall. Han kommer då att få extra erfarenhetspoäng, beroende på hur mycket du lär dig - utan att du förlorar poäng på det hela. Du i din tur kan förvänta dig utrustning, pengar och - om du har tur - goda råd. En beskyddare kan ha hur många vasaller som helst och de i sin tur kan ha vasaller så det finns möjlighet att tjäna enormt mycket erfarenhetspoäng och status. Om du bryter ditt avtal och allierar dig med en annan beskyddare förlorar du dock poäng, så välj din beskyddare med omsorg. Du kan också bilda ett Fellowship, som är en lösare organisation där likasinnade äventyrare skyddar varandra och delar på erfarenhetspoäng. Som man kan förvänta sig är en del av Dereths monster schysst läbbiga. Den smarta "radarn" uppe i högra hörnet och en bra "scan"-funktion gör dock att du vanligtvis kan avgöra om ett monster kommer att ställa till problem. AI:n är ibland tyvärr ganska dålig; inga av de odjur jag stötte på var särskilt klipska. Magi tillämpas på ett klurigt sätt; ju mer en spell kastas i världen desto svagare blir den, så ombyte uppmuntras - likaså sökandet efter ovanliga och kraftiga spells. Spelet balanseras, förbättras och uppgraderas ständigt, och visst, du måste ofta ladda ner uppgraderingar men snart kommer en europeisk server. Givetvis är det konstanta förbättrandet bra - det har gjort underverk för *Ultima Online* - men just nu så brister det på vissa områden. Fler yrken skulle vara bra för den nye spelaren som vill vara självständiga. För erfarna spelare skulle fler uppdrag och bättre AI innebära oändliga spelmöjligheter.

"Spelet balanseras, förbättras och uppgraderas ständigt."

Asheron's Call har potential att bli ett av de bästa spelen någonsin för PC. Ramverket finns redan: motorn, erfarenhetssystemet och det sociala systemet fungerar bra. Just nu är det spel jag spelade inte lika bra som det skulle kunna vara - men det kommer att komma dit med största säkerhet en dag.

ROSS ATHERTON

PCGAMERS PROFIL

Asheron's Call är:
- **Det bästa MMORPG:et**
- **Anmärkningsvärt socialt**
- **Under konstant förbättring**

Asheron's Call är inte:
- **Bra för din telefonräkning**
- **Lika fritt som *Ultima Online***
- **Lika strukturerat som *Everquest***

■ Distributör **Microsoft** ■ Utgivare **Microsoft** ■ Utvecklare **Turbine** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P200, 32Mb RAM, 28,8K modem** ■ Rekommenderat **PII 300, 64Mb RAM, 3D-kort, 56K modem** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Enbart multiplay** ■ Web **www.microsoft.com** ■ Releasedatum **April**

KOLLA ÄVEN IN...

Everquest PCG 31, 85%
På ytan likt *AC* men med ett mer strukturerat gille-system

Ultima Online PCG 15, 90%
Förskräckligt, men djupt. Äg egendomar och butiker och sälj dem för verkliga pengar.

SVENSKA PC GAMER

Ofärdigt, men på ett bra sätt. Ett tidsödande, fängslande, socialt och äkta rollspel.

88%

GENRE: RPG

NOX

Har *Diablo* mött sin överdjävul? Det verkar inte bättre.





Alla mobbar snögubben.









DET krävs mycket av ett spel för att det ska fängsla mig. Jag betraktar mig som kritisk och luttrad, framför allt svårflirtad. Spel som *Nox* borde jag egentligen inte tycka om. Men ta mig tusan om jag inte spelar det här tills ögonen blöder, tills min obekväma pinnstol vid datorn nästan slår sönder ryggen på mig och tills det blir så sent att det inte är någon idé att gå och lägga sig (solen är ju ändå på väg upp). Det har inte hänt mig på väldigt, väldigt länge... och jag trodde aldrig att det skulle hända med ett hacka-och-döda-och-slakta-lite-till-spel. Men det gjorde det. Och nu ska jag förklara varför.

Vi har att göra med ett action-rollspel här, och som vanligt så misshandlas termen rollspel intill förbannelse. Men visst... du styr en karaktär som blir zappad från sin lugna vardag i det genomsnittliga amerikanska ölhemmet till *Nox*, ett typiskt fantasyland med trollkarlar och vättar och gud vet vad. Här hamnar alltså du, på grund av att en ondskefull trollpacka haft fuffens för sig genom att väcka upp döda, och liksom råkat dra dig till Nox på köpet. Detta har du ingen aning om, du är lika förvånad som din omgivning över att du plötsligt ligger där på marken med dina jeans och gympaskor, men situationen är som den är och med ett rostigt svärd börjar du sedan slå dig fram till lösningen på gåtan. Och slåss gör man... spelet ses ur ett perspektiv snett uppifrån, och här knallar du runt i städer, skogar, bland bergen, i grottor, nere i kryptor och i underjorden och slår ihjäl fladdermöss, råttor, spindlar, troll, vättar (mina favoriter, dom skrattar så roligt) och odöda. I vanlig ordning får du erfarenhetspoäng när du gör bra saker, och så småningom har du så mycket poäng att din karaktärs värden stiger. Han kan bli starkare, snabbare och tåla mer, och kan dessutom få en del färdigheter beroende på vad han har för yrke. Krigare får förmågor så som att gå berserk, skrika omkull motståndarna, smyga runt fällor och annat krafs, medan trollkarlar får mer magi som de kan slunga mot fienden. Varje yrke har sina fördelar och nackdelar, och beroende på vad man väljer att spela tar spelet lite olika inriktningar. Föremål du hittar eller köper, är olika effektiva beroende på vad du har för yrke. Krigare kan t.ex. använda så gott som alla vapen och rustningar, men har inte tillgång till någon form av magi. Trollkarlar, däremot, kan använda en hel del magi men knappt några vapen. De är också svagare, vilket speglar sig i hur värdena ökar i förhållan-

BRA KARAKTÄR

Visst är det klichéartat med rutor där de olika karaktärsklasserna beskrivs. Grejen är den att det inte fanns plats i den vanliga texten. Kan ni förlåta oss? (*Nej, nu tycker vi illa om er* - PCG:s läsare).

Krigare



Den enklaste. Han kan använda all armour och de mest kraftfulla vapnen. Han kan även använda skölden, som om den används på rätt sätt stoppar alla pilar. Smidigt.

Charlatan



Kan endast klä sig i skinn, men att han är suverän på att peppra fienden med pilar och kan frammana bestar som utför alla möjliga handlingar uppväger mer är väl det.

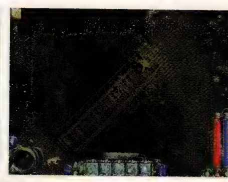
Trollkarl



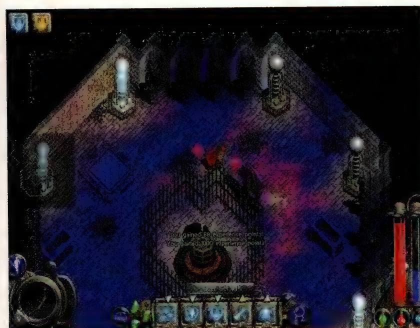
De här herrarna måste knalla omkring i pinsamma morgonrockar. Detta kompenserar de genom att skicka oväder och annat på sina olyckliga fiender.



Björnar är bra att ha, men de hårar ner något förbannat.









Visst, vattnet blir varmare på sommaren, men det här är ju löjligt.

RAKETDRIVNA GRANATER

Nox utnyttjar verkligen sina online-funktioner. Man hoppas att det kommer att bildas ett RPG-community kring det här spelet i bästa Diablo-stil, där folk samlas för att banka livet ur varandra. De flesta av spelets kartor är tillgängliga för lite fantasy-slakt, och det finns ett antal olika spelsätt. Bland annat ingår Capture The Flag. När man börjar spela är det lättast att använda sig av en Warrior för att få resultat, medan såväl Conjurer som Wizard är ruggigt svåra att hålla vid liv. Nox undviker även Diblos misstag, genom att ge alla karaktärer tillgång till de krafter som hör klassen till.



En Conjurer kan frammana en hel mängd monster.



Här återstår bara beknotorna av din karaktär. Och du som just hade fattat tycke för honom.



Upplyftande

de till varandra när man kommer längre in i spelet. Så dynamiken mellan karaktärerna är ovanligt stor för att vara i ett spel av den här sorten, och jag vågar säga att man med behållning kan spela spelet flera gånger bara för att prova de olika yrkesgrupperna. Roligast är nog ändå han som är mitt emellan, charlatanen alltså, för han kan fånga djur och ta dem med sig för att låta dem slåss för honom. Eller frammana bombare, en helt sanslös skapelse som rusar huvudstupa in i fiendens skara och detonerar sig själv! Och trollkarlen kan lägga ut lömska fällor omkring sig som utlöses när klantskallar går på dem, och det, ska jag säga er, är skadeglädje på högsta nivå. Som ni märker så är alternativen många och olika. Utgångspunkterna i spelet är olika för de olika karaktärerna, men så småningom smälter alla ihop och blir till en gemensam handling. Den är enkel: stoppa kvinnan som släpade dig till *Nox*, innan hon gör stoppning av dig och alla andra i landet. Sedan får du åka hem. Kanske.

Nox är röj! Man går hela tiden runt och strävar efter att nå nästa nivå och hitta nästa häftiga pryl, och tjoar och tjimmar när monstrerna faller som furor omkring en. Känslan att spela lite till, att se vad som finns bakom nästa hörn, är ständigt närvarande och det blir som en drog. Man bara måste nå nästa nivå.

Spelet är så lömskt balanserat att man hela tiden kommer vidare utan att anstränga sig för mycket, och ständigt placeras det ut små lockbeten som bara tvingar dig att fortsätta en stund till.

En jämförelse med *Diablo* är oundviklig. Och enkel. *Nox* är överlägset bättre än nyss nämnda spel, inte bara för att det är så genomtänkt och välbalanserat utan för att Blizzard är trähattar (om än väldigt duktiga sådana). Med *Diablo* hade de skapat stommen till en helt fantastisk idé, och ingen kan säga att spelet inte blev en enorm framgång, men det kunde blivit så mycket mer... och kanske innehåller uppföljaren det också. Men

"*Nox* har substans som många andra spel saknar."

Nox hann före, och får inte bara *Diablo* att blekna utan gör också uppföljaren tämligen ointressant. Det är ju det här man har väntat på, och nu har man fått det. *Nox* har substans som många motsvarande spel saknar. Karaktärerna man träffar pratar gärna med dig, säger saker även när du inte pratar med dem, går runt och pysslar med lite av varje och ger ett intryck av att det händer saker i spelvärlden hela tiden. Små detaljer gör det intressant att spela vidare, små inlägg från personerna runt omkring, små miniuppdrag man kan göra vid sidan av det stora hela, hemliga gångar som bara dyker upp och skatter här och där. Det finns ständigt något att göra, man är alltid aktiv och får inte vila reflexerna en sekund. Spelet är så välbalanserat att det aldrig blir riktigt svårt, men aldrig heller för enkelt. Man ligger hela tiden på en jämn nivå, och ibland får man mer spö och ibland mindre men man har alltid läget under kontroll. Även de mest svårknäckta motståndare visar upp svagheter som gör att man kan räkna ut och slipa en taktik, utan att misströsta och tänka: "Fasen, det här är ju omöjligt", och bara slänga spelet i väggen.

Jaha? Finns där inget att klaga på? Jodå. Grafiken är sisådär, rätt så plottrig och ganska otydlig. Ibland är det svårt att se objekten man kan ta upp, och mitt i villervallan kan man slå fel och missa fiender bara för att det är kaos på skärmen. Miljöerna är väldigt ordinära, och detaljerna försvinner i sin egen kladdighet. Bilderna mellan spelets kapitel är snygga, men introt är väl bara så där, liksom. Inget att klaga på egentligen, bara inte ⇨

KRAFTMÄTNING

Så rullar *Nox* på din dator

■ Testsystem **PII, 32Mb RAM, inget 3D-kort**

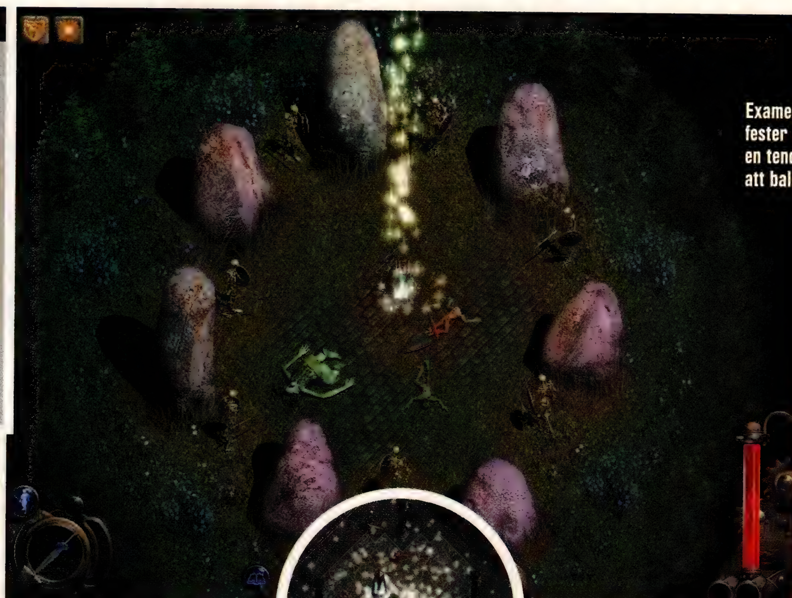


UTSLAG: Om man stänger av texturerna på golvet flyter det mycket bättre.

■ Testsystem **PII 266, 32Mb RAM, inget 3D-kort**

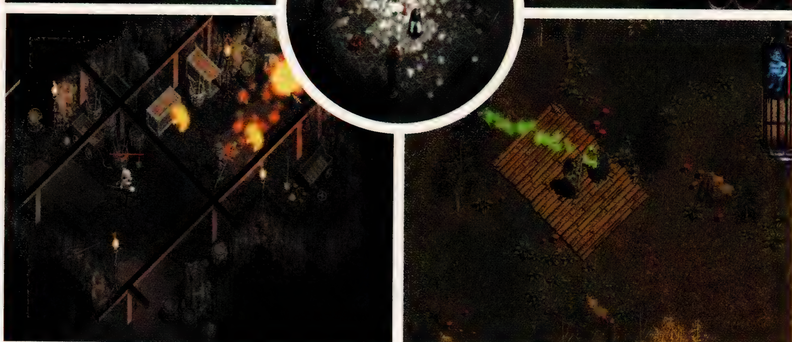


UTSLAG: Hög upplösning är inte att tänka på, men man kan köra med alla alternativ på.



Examensfester har en tendens att balla ur.







så himmelens snyggt genomfört. Musiken är på sin höjd ordinär. Även hissmusik har skillnader i kvalitet, och här vill jag påstå att *Nox* knappt lyfter sig över ytan. Musiken gör sitt jobb och sätter stämningen i spelet, men kompositören har inte ansträngt sig för att skapa något mer än det. Det är en ambition som man annars ser oftare i dagens produktioner. Ljudet, däremot, är mycket bra och suddar över blundern med musiken snabbt. Handlingen är kass. Förklaringen till vad du gör i *Nox* är löjlig, det hade varit bättre att bara strunta i allting; att en ond häxa ska ta över landet med hjälp av svart magi är fånigt. Sedan så har vi ju upprepningsfaktorn... blir det inte lite tråkigt att bara gå runt och hacka och slåss hela tiden? Njaeee... jo... eller... ibland, kanske... men för det mesta inte. Visst, emellanåt stönar man och vill bara vidare till nästa uppdrag, men det är efter flera timmars långa sessioner, och det avhjälps enklast med en kaffepaus. Sedan är man tillbaka igen, redo för att dunka nya troll i huvudet. Slutligen multiplayer, då... ja,

> **"Det är hysteriskt roligt så länge det varar."**

där tappar *Nox* en stor del av sitt innehåll och blir i princip bara ett hacka-spel. Det kan jag inte riktigt förstå, så enkelt som spelet ändå är uppbyggt borde det gå att få historien att löpa även om flera spelar samtidigt... men hej och hå, tydligen inte, och multiplayer är därför inte märkvärdigare än något annat man har sett. Trist, faktiskt, med tanke på att Westwood i övrigt verkar ha ansträngt sig för att få till något extra ur genren.

Nox är roligt i stort sett hela tiden. Westwood visar vägen för mer innehållsrika action-rollspel, och genren håller på att förfinas. Ett optimalt resultat närmar sig, men *Nox* är inte riktigt där. Taffligheten i intrigen ... man kan säga att det inte ska spela någon roll i ett spel av den här typen, men fyller man actionspel med intelligent innehåll måste man ta vara på möjligheterna det kan ge. Och det går att göra bättre, även om *Nox* tar milslånga kliv förbi sina konkurrenter. Hur som helst, så är det hysteriskt roligt så länge det varar, och det varar mycket, mycket länge. Faktum är att jag nog drar en vals för herr Redaktör på måndag, och säger att jag måste spela lite till. Bara för sakens skull. Så att jag slipper lämna tillbaka spelet så snart. Undrar om han går på det?

ANDREAS ROMAN

PCGAMERS PROFIL

Nox är:
- Roligare än Diablo
- Beroendeframkallande
- Grymt välbalanserat

Nox är inte:
- Lika imponerande i multiplayer
- En fest för öga och öra
- Lämpligt att förtära

■ Distributör **EA Nordic** ■ Utgivare **Electronic Arts** ■ Utvecklare **Westwood** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **Pentium II, 32Mb RAM** ■ Rekommenderat **P II 266, 64Mb, 300Mb HD** ■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.westwood.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Kanonkul så det visslar om det, och dessutom släppt före *Diablo 2*! Ha!

90%

KOLLA ÄVEN IN...

Diablo PCG 4, 91%
Ja, vad kan man säga? Detta är inte dumt det heller, om man bara vill slåss.

Silver PCG 27, 93%
Även detta ett sublimt actionrollspel med en del hjärna och innehåll.

GENRE: RACING/SIM

SUPERBIKE 2000



Välkomna till kulturmagasinet Supernike 2000.. Förlåt, mitt fel. *Superbike 2000*.



Irritation är vanligt vid första seriekrocken.



(Ovan) Eeh.. vänta lite nu.
(Vänster) Puff Daddy är inte med på den här bilden (Jag fattar inte den textraden - Red.)



VAD är det som låter vroom-krrsszzch, vroom-krrsszzch, vroom-krrsszzch? Någon som spelar *GP500* för första gången givetvis och "krrsszzch" är förstås det internationellt erkända ljudet av motorcykel och förare som separerade glider över asfalten. Som den första kvalitetssimulatorn som släpptes i den här genren så förtjänade Beams skapelse allt beröm den fick. Det är inte heller någon tvekan om att *GP500* är ungefär lika lättillgängligt som Hitler i april -45.

Detta är något som Milestone har tänkt på när de har utvecklat *Superbike 2000*. Så där klarar de sig från en risbastu på bara stjärten. Detta gör förstås att deras spel är mycket lättare att komma in i. Men det är inte ytligt för den sakens skull, för med all hjälp bortvald är det lika krävande som vilket annat sim som helst. Imponerande nog har Milestone lyckats skapa två spel i ett; dels ett blixtrande arkadspel och dels en avancerad simulator. Beroende på vilka alternativ du väljer att använda så finns det en del andra spel där emellan att behärska också.

Oavsett hur du väljer att spela *Superbike 2000*, så är det i själ och hjärta en detaljerad återskapning av både motorcyklarna och banorna från världsmästerskapen. De stora tillverkarna är med, de stora namnen och alla banorna - 13 totalt - är suveränt återgivna. Ducatin är helt annorlunda jämfört med Kawasakin, Doningtons mjuka backar känns helt annorlunda jämfört med Monza och Carl Fogarty ser ut som, tja, en kille man inte vill möta i en mörk gränd.

Motorcyklar liknar inte bilar alls särskilt mycket och var och en som tar sig an *Superbike 2000* direkt efter ett bilspel

OLJA PÅ BANAN

***Superbikes* lista över justerbara detaljer är inte lika omfattande som den i *GP500* men de flesta kommer att ha fullt upp med den. Här finns fjädring, kompression och utväxlingen för alla sex växlarna kan justeras, fyra däckstyper finns tillgängliga och gaffel och en hel massa annat kan pillas med i oändlighet.**

LÄGG DIG NER

Att luta sig. En ganska grundläggande mänsklig funktion, kan man tycka. En funktion som till och med små bebisar behärskar efter bara några månader i världen. Ändå är det en av de viktigaste teknikerna i *Superbike 2000*. Att hålla sig lågt och pressa sig mot bensintanken är grundläggande om du vill hålla bra fart - och undvika vurpor. Men när du ligger i kurvorna är det bäst att du reser lite på dig om du inte vill dratta omkull och få benet i kläm under en stor metallklump. Så om du vill bli en framgångsrik förare är det bästa du sätter igång och börjar öva på en gång...



Att köra på bakhjulet är tufft, men det är bäst att du ser upp med viktfördelningen...

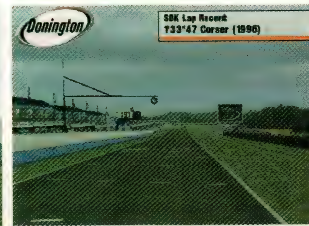


...annars kan det sluta så här. Du vinner inga troféer genom att låta tandköttet möta asfalten.



Att hoppa på en annan motorcykel i farten rekommenderas bara för erfarna förare, typ Artur Nykvist.





Detta perspektiv är spektakulärt, men lite för skrämmande för vanliga förare.

KRAFTMÄTNING

Så här rullar *Superbike 2000* på din PC.

■ Testsystem **P200, 32Mb RAM,**



UTSLAG: Utan 3D-kort kan du fortfarande köra det. Lite fult bara.

■ Testsystem **PII 300, 64Mb RAM, 8Mb 3D card**



UTSLAG: Om du vill ha bättre utseende måste du ha ett kraftigare system.

Värdigt



In i dimman (eller skiten, som Bergelin sa).

kommer att få vänja sig vid att tvåhjulingar rör sig annorlunda. Det är här de olika hjälpmedlen kommer in i bilden. Automatbromsar, automatväxel, automatiska förarrörelser, förarassistans, tre accelerationsnivåer, bromshjälp och 200% mer effektiva bromsar - allt finns där för att du ska komma lättare in i spelet. En

"Tveklöst den snyggaste motorcykelsimulatorn som finns nu."

racinglinje kan till och med placeras på banan vilket gör *GP500* till den mest användarvänliga simulatorn den här sidan en Geoff Crammond-skapelse.

Med all denna hjälp är det möjligt att du kämpar för ett mästerskap inom en timme eller så, framrusande genom utmanande kurvor några centimeter från gräset. Även om detta är nog så tillfredsställande så kommer behovet att bevisa att du klarar av lite mer att tränga sig på och snart kommer du att stänga av stabilisatorerna en efter en och motorcykeln kommer att avslöjas i all sin brutala, oerhört kraftfulla prakt. *Superbike 2000* skapar en underbar fartkänsla - dvs underbar när allt du behöver göra är att gasa och styra och fruktansvärd när du försöker koordinera växlingar, förarposition och inbromsningar samtidigt.

Om bemästrandet av hojen är ett mål i sig, så är det ett jobb för en hel karl att ta sig till toppen i mästerskapet. Om du spelar utan alltför mycket hjälp påslagen kommer du att upptäcka att du behöver ge dig i kast med hela tredagarshelgen och försäkra dig om att du kan banan och de bästa inställningarna för din motorcykel. Fri övning och kvalificering på fredagen, mer övning, kvalificering och Superpole på lördagen och sedan två lopp på söndagen. Visst är det ansträngande, men det är med glädje du tar dig genom det.

Så... ett betyg då. Detta är lite knepigt. *Superbike 2000* är en klar förbättring jämfört med föregångaren, Milestones suveräna *Superbike World Championship* (PCG 28, 88%). Dessutom är det här tveklöst den snyggaste motorcykelsimulatorn som finns nu, t o m snyggare än *GP500* - banorna är helt underbara i alla väder med fina detaljer på motorcyklar och förare och ett bra perspektiv framåt utan byggnader som bara dyker upp ur tomma intet. EA Sports presentation är av hög klass som vanligt, men man kan klart höra när namnet så att säga är inklistrade ovanpå kommentatorns röst.

Till sist så kommer nog motorcykeldåren att föredra det oerhört krävande *GP500*. Men den som är ute efter en bekvämare tur på hojarna bör hugga tag i det här - det är ett bättre spel, men kanske inte den bästa simulatorn.

CHRIS BUXTON

Som vanligt är EA Sports presentation förstklassig rakt igenom.



PCGAMERS PROFIL

Superbike 2000 är:
- **Lätt att komma in i**
- **Vackert att titta på**
- **En stor utmaning**

Superbike 2000 är inte:
- **Lätt att bemästra**
- **Lika ingående som *GP500***
- **Eller lika skrämmande**

■ Distributör **Electronic Arts** ■ Utgivare **EA Sports** ■ Utvecklare **Milestone** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P200, 32 Mb RAM, 100 Mb HD** ■ Rekommenderat **PII 300, 64 Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **3Dfx, Direct 3D** ■ Multiplay **Splitscreen, Internet, modem, nätverk** ■ Web **www.ea.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Utmärkt MC-simulator med finfin grafik. Kan spelas så tufft eller mjukt som du vill.

87%

KOLLA ÄVEN IN...

Superbike World Champ. PCG 28, 88%
Milestones tidigare sim. Fortfarande bra, men inte lika bra som *GP 500*.

GP 500, Ej recenserat
Bikerns val. Svårt att bemästra, men givande.

GENRE: RACING/ARKAD

SOUTH PARK RALLY

Ännu en mjölkko? Nej, det är faktiskt ett riktigt spel! Sweet!







Att han har stor benstomme hindrar inte Cartman.



Behöver du skydd? Skaffa dig en Mr Hankey som svävar runt dig.

OK, dildos. Den dag vi måste dela ut ett pris för det mest innovativa användandet av en dildo, så är det högst troligt att det priset går till *South Park Rally*. På grund av denna dildo kommer *South Park Rally* att leva för evigt.

Som brukligt är i racingspel i konsolstil så har du en bisarr vapenarsenal och likaledes bisarra powerups, en av dessa är en dildo. Det är inte vilken dildo som helst heller; det är en enorm, röd, knottrig dildo som du skjuter iväg och som söker upp den som ligger först (tror jag) och rammar dem bakifrån, vilket får dem att tvärstanna. Jag är inte helt säker eftersom Acclaim inte nämner det i manualen. Det är nog bäst så och det finns definitivt inte med i N64-versionen.

Bortsett från dildosarna så är *South Park Rally* ganska hyggligt om du ger det en chans. Det försöker vara innovativt genom att erbjuda en serie race som skiljer sig från det vanliga "följ banan"-receptet.



Saddam försöker göra en Mahir.

Glättigt

De få nivåerna (sju totalt) innehåller rikligt med överlappande vägar och spelet innehåller mer än att bara köra tre varv och komma först. I ett djärvt försök att vara annorlunda får du jaga mellan kontrollpunkter, du letar upp ett föremål och tvingas hålla fast vid det och allt blir ett vansinnigt collect-'em-up och mer därtill. Det finns fjorton race i ett mästerskap och inte i något av dem är det bara att köra rakt på. I arkadläget kan du prova alla race på alla nivåer, vilket blir 98 olika alternativ, eller någonting ditåt.

"Det finns mycket att gilla... men på något sätt så räcker det inte."

Men ändå... Det finns mycket att gilla med *South Park Rally* - många karaktärer, rikligt med power ups och ett utseende som speglar pappfigurerna i TV-serien men ändå i 3D - men på något sätt så räcker det inte. Varför finns det till exempel inte ett splitscreen-alternativ i multiplay? Varför kan man inte spara mitt i ett mästerskap? Att vinna mästerskapen är enda sättet att få tillgång till andra banor och karaktärer och det är lite mycket begärt att man ska spela igenom hela mästerskapet i ett sträck. Särskilt som du ofta gör ett misstag tidigt i spelet och saboterar vinstchanserna.

Det är långt ifrån perfekt men *South Park Rally* fyller tills vidare behovet av ett racingspel för PC i *Mario Kart*-stil. I hemlighet är vi lite besvikna över att det inte är urdåligt, för då hade vi kunnat återknyta till de två första styckena i ett förslag till var Acclaim kunde stoppat det här spelet.

JIM MCCAULEY

PCGAMERS PROFIL

South Park Rally är:
- Snabbt
- Ytterst irriterande
- Ohyfsat

South Park Rally är inte:
- Lämpligt för barn
- Mario Kart
- Subtilt

VEM TAR VEM?

Till sist kanske du har samlat ihop alla karaktärer i *South Park Rally*. De ser bra ut, de säger roliga saker men är det värt det? Efter intensiva studier kan vi konstatera att det helt enkelt inte skiljer tillräckligt mycket i vikt, fart eller styrkänsla mellan karaktärerna. Så kör med din favorit istället.

■ Distributör **KE Media** ■ Utgivare **Acclaim** ■ Utvecklare **Tantalus** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P166 MMX, 32 Mb RAM, 160 Mb HD, 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII 266, 64 Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Internet, LAN, 4 spelare** ■ Web **www.acclaim.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Midtown Madness, Ej recenserat. Saknar den tecknade känsla i *SPR*, men är lika vansinnigt. Innehåller dock ingen dildo.

GTA 2 PCG 36, 90% Ett av de bästa ex. på hur man kan göra dumma saker med bilar. Kunde ha innehållit en dildo.

SVENSKA PC GAMER

Snabbt och icke-linjärt och spelet växer med tiden.

71%

GENRE: MOTOR

SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP

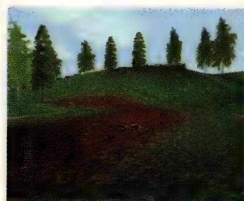
Fyra hjul dåligt, två hjul bra.



Du har en vibrerande best mellan benen och du är inte rädd för att använda den. (Usch. Den ber vi om ursäkt för).

Fina ljuseffekter gör att det känns som en promenad i en lummig park.





Krascherna är löjligt spektakulära - notera avståndet mellan cykel och förare.





FULLT SPJÄLL

Silkolene Honda simulerar även gyroeffekt - du kontrollerar motorcykelns rotation i luften genom att använda gasen. I verkligheten är det inte så enkelt, men i spelet räcker det med att följande teknik: gas, front upp; broms, front ner.

PCGAMERS PROFIL

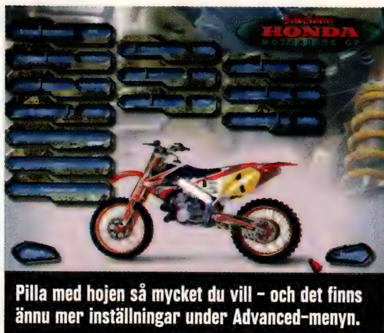
Honda är:
- Inte för de verkliga simfanatikerna
- Trevligt att titta på
- Väldigt sparsamt med variationen på banorna

Honda är inte:
- Så realistiskt som det vill ge sken av
- Särskilt framstående på något område
- För de som kräver omedelbar tillfredsställelse

Snajdigt

HONDA har en ovanlig och säregen egenhet: det är förmodligen det enda spelet som har fått namn efter en motorolja (om man inte räknar det nyskapande Castrol GTX Raiders på C64).

Titeln kanske är lite klumpig men konceptet är alltför välbekant. Detta är en motocrossimulering som befinner sig i gränslandet mellan direkt spelbarhet och navelskådande nörderi, med ett alternativ för snabbrace och en hel drös mekaniska finesser att meka med. Om du väljer det senare alternativet kan du fumla med allt från höjd och vikt på motorcykeln till vinkel på gaffeln och stötdämpning. Det är inget man lär sig direkt från manualen; om du inte vet vad du gör är inte justering på måfå att rekommendera.



Pilla med hojen så mycket du vill - och det finns ännu mer inställningar under Advanced-menyn.

När du väl börjar åka finns det en del egenheter att vänja vid sig. Det första är att du i princip kan studsa mot banden som markerar banan. Du kan till och med studsa som en pingisboll fram och tillbaka över banan. Det andra är att det inte spelar någon roll hur snabbt du tar kurvorna eller hur hårt din förare lutar hojen, den trillar aldrig och föraren faller aldrig av. Någonsin. Sådana superkrafter är uppfriskande, om än inte realistiska. Så det är ganska svårt att krascha - fast egentligen är det ju inte det. Trots dessa extremt förlåtande tendenser så kommer du att ligga och sprattla i gyttjan irriterande ofta innan du vänjer vid den realistiska styrningen. Ett hopp över minsta lilla gupp kan skicka upp dig i luften - och vanligtvis hamnar du sju meter från motorcykeln i en grandiost överdriven uppvisning. Det som irriterar ytterligare är att AI-spelarna är närmast gudomligt skickliga. Eftersom deras skicklighet inte kan regleras kommer du att bli utklassad.

> **"AI-spelarna är närmast gudomligt skickliga."**

Grafiken i *Honda Motocross* är tillfredsställande, men inte särskilt avancerad: en offroadbana, några träd och lite hurrande publik ibland. Ändå är skiftningarna i grafiken det som gör att det hela får en trevlig atmosfär. Det är bara synd att de tolv spåren ser så lika ut - och känns likadana också.

Tre motorcykelklasser, vädereffekter, massor av inställningar och ett hyggligt multiplayeralternativ är varmt välkommet. *Honda Motocross* kommer inte att vinna några priser, men det är ett stabilt spel som kommer att intressera alla, utom de mest inbitna arkadfanatikerna.

ED RICKETTS

■ Distributör **Ej fastställd** ■ Utgivare **Midas Interactive** ■ Utvecklare **The Dawn Interactive** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P166, 16 Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII 300, 32 Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D, Glide** ■ Multiplay **Modem, LAN, Internet** ■ Web **www.gamesarena.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Castrol Honda Superbike 2000 PCG 33, 79%
Honda polar här med ett annat oljemärke - med tillfredsställande resultat.

Superbike World Champ. PCG 28, 88%
Har allt: flera olika spelmöjligheter, toppgrafik, spelvärde och detaljrikedom.

SVENSKA PC GAMER

Vi har sett bättre - men vi har också sett värre och det kryllar inte av hojsims.

70%

GENRE: RACING/ARKAD

BEETLE CRAZY CUP

Äntligen kommer det ett bilspel för hippies.


Det som är mest realistiskt är färgerna.



Om det inte vore så märkligt, hade det varit vackert.











ÄRA OCH BERÖMMELSE

När du tar dig fram i spelet, får du s k Fame Points. Dessa poäng använder du för att köra bättre och mer kraftfulla bilar i varje klass, vilket i sin tur gör att du kan tar dig an de allt mer utmanande banorna och datorstyrda motståndarna. Till en början verkar det svårt, men när man har vant sig vid kontrollerna visar det sig att inlärningskurvan är perfekt balanserad. Man behöver aldrig bli frustrerad, med andra ord.

VAD menar du med att du aldrig har gjort en handbromsvändning med en folkabuss i 140 kilometer/timmen? Jaså, du har det? Jaha, men har du gjort det i en full av 60-talsprylar, samtidigt som du lyssnar på Beach Boys-liknande rytmer?

Beetle Crazy Cup är helt klart det galnaste bilspel som någonsin har förgyllt en glänsande, rund CD-ROM-skiva - det borde med andra ord vara ganska svårt att ta på allvar. Det är svårt att med ord beskriva precis hur vansinnigt och tokroligt spelet verkligen är. Som tur är befinner sig den här tidningen i framkant på den tekniska utvecklingen. Detta gör att vi även kan ta med bilder, och om man tar en snabb titt på de här bör man se att *BCC* inte på något sätt försöker konkurrera med herr Geoff Crammond. Vad är det då det försöker göra?

Ett bra sätt att inleda den här recensionen på skulle vara att beskriva miljön; kanske en era eller en stil, men BCC går inte att beskrivas på ett så enkelt sätt. Till att börja med kanske man tror att man har förflyttats till 1960-talet - det skulle vara en bra gissning, särskilt om man tänker på alla blommor som exploderar på skärmen, den superba öppningssekvensen, och grafiken inne i spelet. Alltsammans backas upp av svängig surfmusik. Allt det här förändras när man får se vilka bilar som finns, och vilka olika inställningar man kan välja att köra med. Från den klassiska bubblan till den nya, från folkabussar till monsterbilar - det finns inte någon period under 1900-talet som går att använda som jämförelse.

> **"Det är helt klart det galnaste bilspel som någonsin har förgyllt en CD-ROM-skiva."**

Miljöerna växlar från en massiv arena, till stranden och vanliga stadsvägar. Varje bana är varierande, antingen genom att de byter riktning, eller på så sätt att vissa vägar öppnas medan andra stängs. Arenan är anpassad för var och en av de olika svårig-







Högerregeln gäller inte i det här spelet.



KRAFTMÄTNING

Så rullar *Beetle Crazy Cup* på din PC.

■ Testsystem **P233, 32Mb RAM, inget 3D-kort**



UTSLAG: Grafiken är sämre, men det går inte långsammare och det är lika kul.

■ Testsystem **PII 350, 128Mb RAM, TNT2 (32Mb)**



UTSLAG: Fantastisk detaljrikedom utan att det hackar det minsta.

TRÄFFA FAMILJEN



Beach Buggy. Helt perfekt för dagens ungdom; den kan köra på stranden, i vatten, och på vägar. Den är både lätt och otroligt snabb. Passar för en tripp till kusten.



Som gjord för åldrande hippies. Folkabussar är färdigdekorerade med otäckt rosa och hemskt grönt. Svängradien är fruktansvärd, och motorn börjar hacka när man kommer upp i 80 km/h.



Det här är kanske bilen för dig? Hela familjen får palts, och det är inga problem att hitta parkeringsplatser – kör bara över allt som står i vägen. Inte bränslesnål, men den impar på grannarna.

hetsgraderna. Det här innebär att banorna aldrig blir tröttsamma och långtråkiga, utan istället är de lagom utmanande och erbjuder en perfekt inlärningskurva.

Det finns tre olika spelsätt: Quick Play, Championship, och Beetle Challenge. De två första behöver kanske inte någon närmare förklaring - ett läge där man bara börjar köra, och en utslagsturnering - men det är det tredje spelläget som är det riktigt fina i *BCC*. I Beetle Challenge kan du spela på fem sätt, och genom att klättra på rankingen i vart och ett kan man till slut nå finalen. På vägen dit öppnas bonusnivåer, och man får tillgång till bättre bilar och mer variationsrika banor.

Vad finns det då för stilar? Det finns Speed (man kör runt inomhus), Jump (man kollar hur långt man kan hoppa i en turbodriven bil), Cross (ännu en inomhusbana som korsas i mitten), Buggy (man kör på stranden), och Monster (monstertruck-banor där man ska ta sig fram genom att ibland krossa andra bilar). Det är med andra ord de vanliga inslagen som finns i alla bilspel. Jaså, inte det?

Flummigt


Det är hemskt när banan skär sig med lacken.

Allt det här backas upp av en ny grafikmotor kallad Ambush, som Xpiral har tagit fram. Ambush gör så att allt syns på skärmen samtidigt, utan någon som helst dimma. Detta sker utan att det börjar hacka eller sakta ner. Det här skapar fina förutsättningar, med häpnadsväckande bakgrunder och fantastisk detaljrikedom.

"Man kan spela om hur många gånger som helst."

Realism är nu något som både kan hjälpa eller stjälpa ett bilspel, och för att vara ett spel som är så noga med att inte utspelas på något ställe som går att känna igen, känns det faktiskt ganska realistiskt. Det känns som att man har bra grepp, och man märker skillnad mellan de olika fordonens tyngd. Efter att ha kört en lätt buggy, känns en folkabuss riktigt, riktigt tung. På det området har utvecklarna lyckats riktigt bra.

Det hade känts spännande om man hade kunnat anpassa bilarna lite mer - istället för att ha möjlighet att köpa en massa bilar skulle det ha varit mer tillfredsställande att kunna förbättra de bilar man redan har. Bortsett från den lilla missen, lyckas *BCC* på alla områden.

Det går inte att undvika att påverkas av det vansinniga i *Beetle Crazy Cup*. Det är fängslande och det går att spela om hur många gånger som helst. Socialstyrelsen borde nog sätta ut något slags varningstext på boxen: "Varning, det här kommer att förändra din syn på hur spel ska vara."

JOHN WALKER

PCGAMERS PROFIL

Beetle Crazy Cup är:
- **Förvånansvärt originellt**
- **Detaljrikt**
- **Mycket kul**

Beetle Crazy Cup är inte:
- **Ett vanligt bilspel**
- **Så anpassningsbart det borde vara**
- **Riktigt klokt**

■ Distributör **Infogrames** ■ Utgivare **Infogrames** ■ Utvecklare **Xpiral** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **PII 233, 32Mb RAM** ■ Rekommenderat **PII 300, 12Mb 3D-kort, Force Feedback-ratt** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Upp till 8 spelare, LAN, Internet** ■ Web **www.beetlecrazycup.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Midtown Madness Ej recenserat
Herr Gates egna försök att göra ett kul bilspel. Det här är mer realistiskt än BCC, dock...

Star Wars: Episode 1 - Racer PCG 31, 80%
Den enda andra snabba arkadracern på den här sidan N64.

SVENSKA PC GAMER

Snabbt, kul och fängslande. Det är hur galet som helst.

80%

SVENSKA PC GAMER

För ett mer produktivt Gamer-liv bjuder vi er månadens:

SPELGUIDER

SPELGUIDE – DEL 1

FINAL FANTASY VIII

Det finns inte många spel som är större än detta giga-kolossala japanesäventyr. Således kan det vara på sin plats med en ordentlig walkthrough, och denna månad bjuder vi på den första delen.

Av TIM CANT

BALAMB GARDEN

Läs igenom meddelandena på panelen och gå sedan ut ur klassrummet. Gå till hissen och tala med killen som står där. Använd hissen och ta sedan Selphie till Garden Directory. Gå till Front Gates. Quistis kommer att föra Squall till Fire Cavern, som ligger öster om trädgården, bakom skogen. Gå in i den.

Välj tio minuter och lubba sedan in i grottan. Varje gång vägen delar sig ska du ta till höger, och döda Ifrit när du möter honom. När det är klart ska du tillbaka till Balamb Garden.

Gå tillbaka till Squalls rum och byt om till skoluniform. Ta dig tillbaka till Lobbyn. Squall kommer att få en grupp tilldelad sig. Följ dem och gå till Parking Lots. Stick till Balamb City åt sydväst, och hoppa ombord på fartyget.

DOLLET

Följ Seifer in i staden och slå ner alla soldater du stöter på. Vid stadens centrum kommer Seifer att beordra er att eliminera de kvarvarande soldaterna. Gå in i gränden uppe till höger och gör detta.

Följ Seifer till kommunikationstornet, och döda alla fiender på vägen. Väl inne möter du fler fiender, och när de är avklarade så ska du kliva på hissen och åka längst upp. Slåss mot Biggs och Elvoret,







och hoppa sedan snabbt på hissen för en färd nedåt. Utanför dyker en X-ATM092 upp, och den måste du hålla ifrån dig. Ta dig tillbaka in i staden. Du kommer att få slåss mot X-ATM092 ytterligare tre gånger. När du når fartyget så är uppdraget över.

BALAMB CITY

Gå till Balamb Garden. Gå över till höger, där Seifer mottar reprimander. Gå upp på andra våningen och tala med alla. Så småningom kommer resultaten. Efter invigningsceremonin ska du byta om till festuniformen och förbereda dig på fest. Efter danssekvensen så ber Quistis Squall om att han ska möta henne vid Training Centre. Byt om till dina vanliga kläder, och gå till Training Centre. När du når en Save Point så ska du gå in genom dörren som finns i närheten.

När du är klar så ska du gå tillbaka till utgången och fajtas med Granaldo och hans bihang.

TIMBER

Gå tillbaka till förläggningarna. Cid och en Garden Faculty kommer att berätta om ditt första SeeD-uppdrag. Cid ger också Squall en "Magical Lamp". Stick till Balamb City och tag dig till tågstationen. När du köpt biljett så ska du kliva på tåget. Gå förbi biljettmaskinen och följ efter Zell in i rummet. Nu kommer du att få se karaktärerna falla i trans.

Ta dig över bäcken via det fallna trädet, och använd sedan fordonet som du finner. När fordonet är parkerat så ska du gå ner till höger och fortsätta framåt tills du når Galbadia Hotel. Tag den högra trappan. Tala med servitrisen och återvänd sedan upp till receptionsdisken: Nu vaknar Squall, Selphie och Zell upp igen. Kliv av tåget och tala med mannen som väntar vid trappstegen. Undersök resten av tåget, och tala med Rinoa när du möter henne. Så här går du tillväga för att fånga Presidenten: hoppa över till den andra eskorten. Var tyst och observera vakterna. Fortsätt fram och möt upp med de andra, innan de Galbadianska trupperna hinner reparera sina sensorer. Slå in koderna, och spring sedan till nästa bil och gör samma sak där. Se upp för vakterna. Slåss mot den falska presidenten, och så är det klart. Gå in på puben och snacka med den fulla killen. Följ vägen till TV-stationen, och följ sedan Quistis. Gå tillbaka och möt upp med Zell, och ⇨

TRUBBEL?

Om du blir avslöjad inne i missilbasen så ska du göra följande: Gå till kontrollrummet, aktivera självförstörelsemekanismen, och spring sedan mot utgången. När du når denna kommer Selphie insistera på att ni ska stänga ner missilavfyrningssystemet. Du måste då ta dig tillbaka till dörren där du finner en sårad soldat, som ger dig sitt id-kort och ett lösenord. Använd sedan dessa på kontrollerna i närheten, och gör de nödvändiga justeringarna. Fly sedan för ditt liv.







fortsätt sedan till höger. Hoppa på tåget igen, kliv av vid East Academy, och gå in och igenom skogen.

GALBADIA

Gå till en början åt nordväst vid Main Lobby, och gå uppför trapporna. Tala med alla tills Squall ger sig av. Gå till Main Lobby och ta dig till Far East Train Station åt sydväst. Kliv på tåget mot Deling City. Vid den första stationen ska du vänta på en buss, för att sedan kliva på den. Kliv av vid Caraway's Mansion. Tala med vakten längst ut till höger, och gå sedan till The Tomb of the Unknown King, som finns nordöst om Deling City på Overworld.

Gå upp och leta reda på ett blått Gunblade som ligger på golvet. Undersök det och anteckna lösenordet. Gå till Eastern Chamber: döda Sacred och ta dig till Northern Flood Gate. Stäng av dammen så att vattnet flyter igenom via en kedja uppe till höger. Ta dig till Western Chamber och undersök vattenhjulet. Ändra dess rotation. Gå till mitten av Tomben; använd dig av vägen som gör i syd-nordlig riktning. Slå ner bossarna. Gå tillbaka



till Caraway's Mansion och ge vakten lösenordet. Till slut möter du General Caraway. Följ Caraway, och återvänd sedan till huset. Låt Quisti undersöka målningen intill Selphie, och plocka sedan upp glaskoppen från hyllorna till vänster. Gå in i den vänstra fonden och placera koppen på statyn. Kliv ner i kloakerna och åk på vattenhjulet till vänster på skärmen. Fortsätt uppåt. Följ Irvine, klättra upp på lådorna, gå till Edea's Room och leta reda på Rinoa. Döda bossarna, gå tillbaka till korridoren och öppna luckan till höger i golvet. Gå ner och plocka upp geväret. Kloakerna är lite ruggiga, men du behöver bara följa vägen till du kommer tillbaka till där du startade. Se "Den Stanken!" för mer information. När Zell säger till ska du kontrollera Quistis och trycka till kontrollpanelen till vänster så att portarna fälls. Slåss mot Seifer och Edea för att avsluta nivån.



WINHILL

Ta dig till puben, och gå sedan till byns södra del. Gå därefter tillbaka till puben, och sedan till Lagunas residens.

DEN STANKEN!

Så här tar du dig ut ur de där irriterande kloakerna i Deling city: följ vägen förbi en stege som du kan få att kollapsa. Din grupp kommer att passera ett vattenhjul som är oanvändbart, följt av ett som man kan åka på. Använd det, och även nästa som du stöter på. Följ vägen söderut och använd de två nästföljande vattenhjulen. Få nästa stege att rasa ihop så är du tillbaka där du startade. Ta till höger ifrån platsen där du raserade stegen. Här kommer du att hitta ännu ett hjul; åk på det, och gå sedan i en loop. Gå uppför stegen för att komma ut ur kloakerna. Pust!







D-DISTRICT PRISON

Tala med alla du möter. När Zell har gjort sig fri så ska du gå upp en nivå där du möter ett par vakter. Tag dina vapen, fightas mot Biggs och Wedge, och ta dig sedan till översta våningen. Åk på Armen ner till botten, och tryck till knappen när du blir tillsagd. Fly vakterna som Zell. Dela upp er i två grupper, där Squalls ska gå uppåt, och de andra ner. När Squalls grupp kommer till 15:e våningen så ska du gå så långt ner till höger som det går, och slåss mot bossarna. Återvänd nu till den föregående rutan, och ta en titt på kontrollpanelen. Irvine kommer att instruera Squall här. Gå tillbaka nedför trapporna, och gå sedan uppåt igen till bron nere till höger. Gå över den, och för Squall till en säker punkt när den dras tillbaka. När fängelset börjar sjunka så ska du snabbt manövrera Squall genom att hålla till höger när han blir separerad från de andra. ⇨









GALBADIAN MISSILE BASE

Notera: om du hamnar i trubbel, se: "Trubbel?"

Kör in bilen i basen (som ligger nordväst om D-District Prison), och gå över till byggnaden till höger. Undersök terminalen mellan de två dörrarna. Gå in genom den vänstra dörren. Du kommer att möta en vakt utanför Circuit-rummet. Gå till skärmens nedre vänstra del, tala med de två soldaterna som du finner till höger, och återvänd sedan till Save Pointen. Gå in genom dörren som är markerad Launcher Lift och tala med vakterna. Säg att de själva måste ta sig till Circuit-rummet, och gå sedan tillbaka till vakterna som vi nämnde ovan. Nu kan du komma in i Circuit-rummet. Slå av strömmen och gå sedan till Launcher Lift-dörren. När du försöker gå in så kommer en vakt att försöka stoppa dig. Använd den första valmöjligheten två gånger så får du tillträde. Se till att få launchern i rätt position, och leta sedan reda på kontrollpanelerna utanför (de finns under den röda lampan till höger om Launcher Lift-dörren). Se till att rätt missiler är laddade (det ska vara BAG0003A kryssningsmissiler) och aktivera sedan Set Target. Vrid sedan Error Ratio till max, och ladda därefter upp datan till huvudterminalen. Kör ett Simulation Test, och logga ut från systemet.

Ta dig nu till Controls-rummet vilket ligger sydöst om kontrollpanelerna. Tala med vakten där för att komma förbi honom. Döda bossarna, och använd alla panelerna. Gå igenom dörren i den högra fonden, och undersök terminalen uppe till vänster. Aktivera självförstörelsemekanismen och sätt timern på 20 minuter. Ta dig ut ur basen via dörren nere till höger i rutan. Slå ut BGH251F2 och dess soldatpolare för att avsluta nivån.

BALAMB GARDEN

Tala med Garden Faculty, och fortsätt sedan vidare in i Balamb Garden. Du kommer att möta fiender i sjukstugan, barackerna, cafeterian, parkeringsplatsen, träningscentret och i biblioteket. Döda dem alla och återvänd till Main Lobby. Följ Xu till korridoren på andra våningen, tala med henne, och gå sedan till Cid på tredje våningen. Ta hissen. Kolla kontrollpanelerna efter det att hissen har stannat, och använd sedan golvplattan för att ta dig ut. Fortsätt till du hittar hjulet. Vrid på det, gå tillbaka och klättra nedför stegen. Ta till vänster, klättra på stegen, och aktivera den gröna kontrollpanelen till höger när du når Switch-rummet. Använd samma stege för att komma ut. Undersök det gröna ljuset nära relingarna, klättra ner, och dra till spaken. Gå igenom grinden. Döda bossarna och gå in genom dörren, nedför stegen och sedan till vänster. Undersök mittenpanelen. Ta dig till slutet av korridoren på andra våningen, fram till däcket, och vidare till kommandobryggan på tredje våningen när Xu säger till dig att gå dit. Gå till Main Lobby. Ta därefter hissen till källaren och gå in i Master Room. Strid mot Norg och ta dig sedan till sjukstugan. Tala med Cid och återvänd till Main lobby där du möter upp med Xu. Ta dig till däcket på andra våningen.

FISHERMAN'S HORIZON

Leta reda på stegen och klättra ner. Följ stigen fram till killen och snacka med honom två gånger. Återvänd till den första stigen och ta kranen för att komma vidare. Ta dig till mitten av skivan och möt upp med borgmästaren. Efter belägringen ska du tillbaka till borgmästarens hus, och sedan vidare till torget utanför tågstationen. Slå ner bossen och tala sedan med Grease Monkey vid den lilla verkstaden. Och upp i kranen igen, och ta dig till Balamb Garden. Möt upp med Cid. Efter ett mysigt avsnitt ska du ta dig till bron på tredje våningen där du möter Nida.

BALAMB CITY

Gå till Balamb Hotel och tala med vakterna. Gå till hamnen och tala med alla soldaterna. Gå till Zells hus, och sedan till tågstationen. Tala med alla, och gå vidare till hamnen. Följ efter hunden, möt



EL DIABLOS LOCO

När du använder den magiska lampan som Cid ger dig så kommer du att transporteras till en annan dimension. Här får du slåss mot en ganska lutig boss vid namn Diablos. Han är faktiskt så svår att du gör helt rätt i att bygga upp din grupp en aning innan du tar dig an honom. Det bästa du kan göra är att låta din grupp dra Demi från Diablos, och vända det mot honom varje gång var och en av dina följeslagare har fyra eller fem Demi-besvärjelser. Gör detta tills dina Demi-attacker inte längre gör minst tvåsiffrig skada, och slå sedan till med en GF eller en Limit Break.



Diablos är en svår jävel. Squall kommer märka att den fan kan slå nästan vilken karaktär som helst.





upp med Raijin, och följ honom till hotellet. Slåss mot Raijin, och ta dig sedan till Trabia Garden, norrut på kartan.

TRABIA GARDEN

Följ Selphie. Ta vänster vid statyerna, vänster vid boningarna, och gå sedan längs stigen. I flashback-scenen ska du gå mot stranden, för att senare tala med ungarna. Gå till höger genom dörren. För sedan Balamb Garden mot Orphanage och slåss mot Galbadia Garden. Ge order som du vill, och möt sedan upp med dina kompanjoner. Dirigera alla till deras positioner på andra våningen. Gå till tredje våningen och påbörja striden. Vid Zells grupp ska du gå tillbaka till Quadens vänstra flygel. Ta dig till huvudportarna. Ta dig till klassrummet på andra våningen, via hissen. Strid mot de Galbadianska fallskärmsjägarna, och tala med alla innan du går. Gå till tredje våningen, och sedan till andra våningen. Det försvunna barnet finns mot slutet av korridoren på den andra våningen. Slåss mot soldaten, och ta till vänster så snart du räddat Rinoa. Gå in i Balbadia Garden med Rinoa, ta till höger, och sedan till höger igen. Gå uppför trapporna, ta till vänster, och tala med studenten. Gå in i rummet till höger.

Återvänd till Save Pointen, ta till vänster, och gå in genom den vänstra dörren. Spring över hockeyrinken och ta dig ut via dörren till höger. Nästa område har en ingång över på andra sidan, från Squall sett. Gå in och tala med studenten. Gå tillbaka till Save Pointen. Gå till trapporna till höger och färdas via dem till taket. Hoppa ner och ta till vänster, och rör dig ner förbi trapporna tills du når Galbadia Gardens Main Hall. Strid mot Cerberus, och ta utgången åt sydväst. Ta vänster och tala med den kvinnliga studenten. Gå tillbaka till trapporna du passerade tidigare och gå upp till andra våningen. Rör dig till vänster mot hissen. Använd den, och strid mot Seifer.

När han är mosad så har du klarat av första hälften av *Final Fantasy VIII*. Vill du ha ännu mer romanser och större robotar, så ska du köpa denna blaska nästa månad, då vi ger dig den andra delen av denna guide. 



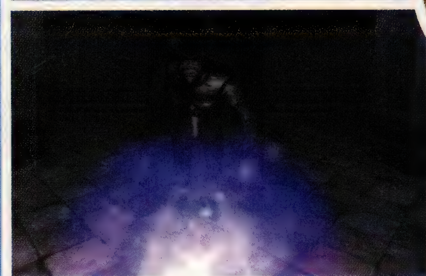


SPELFUSK

Visst får ni hjälp den här månaden också.









GTA 2

Skriv in ditt namn som något av följande för att aktivera fuskfunktionen. Vissa fungerar bara på den amerikanska versionen. Eventuellt måste du skriva in GOURANGA som ditt namn innan de börjar fungera.

Yakuzadeath - God mode
Rsjabber - God mode
Livelong - God mode (kan fortfarande arresteras)
Blastboy - Alla vapen
Navarone - Alla vapen
Losefeds - Ingen polis
Desires - Max Wanted-nivå
Highfive - 5x Multiplier
Segarulz - 10x multiplier
Bigscore - 1 miljon multiplier
Beefcake - Ökad brutalitet
Gorefest - Mer blod och äckel
Iamasucker - Alla nivåer, god mode, vapen
Coolboy - Mer stålar
Muchcash - Mer stålar
Forallgt - Alla vapen
Godofgta - Alla vapen och ammo
Bemeall - Alla städer
Ukgamer - Alla städer
Elvis is here - Ingen polis
Meatman - Hamster springer över skärmen
Itsallup - Välj nivå
eatsoup - Fri shopping
wuggles - Visa koordinater
tumyfrog - Alla bonusnivåer
cutie 1 - 99 liv
buckfast - Riot mode
hunsrus - Osynlighet
arsestar - Behåll alla vapen efter arrestering
voltfest - Obegränsad electrical gun
flameon - Obegränsad flame gun
lasvegas - Elvis-klan
nekkid - Nakna människor
danisgod - $200 000
iamdavej - $9 miljoner
mademan - Respekt från tre gäng

När du dumpar en bil får du en powerup (en för varje bil). Följande hänger ihop:

Romero - Armor
U-Jerk Truck - Maskingevär
Michelli Roadster - Maskingevär
Big Bug - Maskingevär
Bugj - Maskingevär
Z-Type - Maskingevär med ljuddämpare
Police Car - Polismuta
Minx - Electrofingers
Shark - Molotovcocktails
B-Type - Osårbarhet
Taxi - Dubbel skada
Beamer - Eldkastare
Schmidt - Hälsa
Dementia - Osynlighet
Aniston BD4 - Immunitet
Miara - Raketgevär

LE MANS 24 HOURS

Alla fusk bör skrivas in som förarnamn. Om du har gjort rätt kommer skärmen att blinka upprepade gånger.
ALLTHECARSNOW - Alla bilar i arkadläge
ALLTRACKSPLEASE - Alla banor i arkadläge
TOYOTA1999 - Kör för Toyota-teamet
1999AUDI - Hemlig Audi-prototyp
19BMW99 - Hemlig BMW-prototyp
DEBORALM - Hemligt Debora Racing-team

WHEEL OF TIME

Aktivera genom att skriva in i konsolen:
god - God Mode
loaded - Alla vapen
allammo - All Ammo
ghost - Gå genom väggar
fly - Fly Mode
behindview 1 - Kolla karaktären bakifrån
behindview 0 - Normal vy
playersonly - Fryser tiden, skriv igen för att låsa upp
walk - Walk Mode
invisible 1 - Du blir osynlig
invisible 0 - Du blir synlig igen
say [meddelande] - Skicka [meddelande] till andra spelare
slomo # - Sätter hastigheten till # (1.0 är normalt)

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Tryck Enter för att få upp ett fönster. Skriv sedan in någon av följande koder:

1-900 - Tung andhämtning
5fingerdiscount - Fyll på inventory
avatargod - Avatar God Mode
bignoggin - Big Head Mode
clodhopper - Clodhopper Mode
explore - Inga segerförhållanden
meganoggin - Mega Head Mode
nobrainer - Använd hjärnan
stumpy - Stumpy Mode
teamgod - Team God Mode
teamshadow - Teamet osynligt
theshadowknows - Osynlig
turnpunchkick - Skrolla i sidled

SLAVE ZERO

Tryck på T i spelet, och skriv sedan in de här koderna:

goodies - Vapen uppgraderas
win: Vinn aktuellt uppdrag
big ass - Gå ur spelet
onass - Kastar spelare bakåt
ouch - Kastar spelaren
wilcox - Spelaren börjar skaka
3prong - Skuggor av/på
weezie - Fienden ignorerar dig
mission NAMN - Gå till uppdrag NAMN
(Använd ett av namnen nedan) CREDITS, M00_INTRO, M00_STARTUP, M01_A, M01_B, M02_A, M02_B, M03_A, M03_B, M03_C, M04_A, M04_B, M05_A, M05_B, M06_A, M07_A, M07_B, M07_C, M08_A, M08_B, M08_C, M09_A, M09_B, M09_C, M11_A, M11_B, M11_C, M12_A, M12_B, M12_C, M13_A, M13_B, M13_C, M14_A, M14_B, M14_C, M15_A, M15_B, M15_C, MULTI_4_CORNERS, MULTI_ARENA, MULTI_BOXOFUN, MULTI_COMPLEX, MULTI_DELTA_FAB, MULTI_GRUDGEMATCH, MULTI_HOUSEOFCHAN, MULTI_JUNCTION, MULTI_SLAYERTON, MULTI_STREETS, MULTI_THE_TOWER, MULTI_TUNNELS.

SWAT 3

För att få obegränsad ammo, snabb eldgivning och en massa andra coola grejer kan du trycka Shift + ~ och sedan skriva:

swatlord - Team God mode
biggerpockets - Obegränsad ammunition
doubleshot - Snabb eldgivning
nc17 - Mer blod
iamleet - Vinn aktuellt uppdrag
noshades - Nattuppdrag på dagen
casual - Inga byxor eller skjorta
hotstuff - Svårare att döda misstänkta
justin - Misstänkta ger inte upp
johnwoo - Slow-motion
whosyourboss - Tvinga en kamrat att skjuta

HIDDEN AND DANGEROUS

Skriv in "iamcheater" vid en öppningsskärm för att aktivera fusken. Du kommer att höra ett klickande ljud om du har gjort rätt. Ibland måste man göra det två gånger i rad för att lyckas. Sedan kan du skriva in någon av nedanstående koder när du spelar, eller vid valfri menyskärm.

nohits - Tar inte skada
goodhealth - Full hälsa
allitems - Alla vapen och full ammo
openalldoor - Öppna alla dörrar
killthemall - Döda alla fiender
resurrect - Återvänd som zombie
gamedone - Aktuellt uppdrag slutar lyckat
gamefail - Aktuellt uppdrag misslyckas
showtheend - Kolla in slutsekvens
laracroft - Alternativa uniformer, bl a Lara Croft-stil
enemyf - Fiendevy framifrån
enemyb - Fiendevy bakifrån
playercoords - Visa koordinater uppe till vänster
funnyhead - Stora huvuden
debugdrawwire - Wire frame
quickload - Ladda sparat spel från aktuellt uppdrag

PCG

KORTISAR

SNYGG BILD?
Tänkte skippa allt beröm eftersom det bara blir jobbigt för läsarna och gör bara som nån snubbe gjorde i det senaste numret gjorde och skickar över en fin PC Gamer-bild. Hoppas ni gillar den.. hrmm.... fin va ? Mina kompisar bara klagar på allt jag gör så jag tänkte att ni kanske inte klagar så mycket med tanke på att läsarna då kanske inte vågar skicka några brev eftersom ni då framstår som brutala människor som bara sätter sig o skrattar åt allas brev och förslag.. o det vore ju dock ej så trevligt eller hur.. det vill säga om ni ens publicerar detta brev.. Bah! Om ni gör det så vill jag hälsa alla läsare där ute som lirar SC och CS för det är dom spelen som gäller så det så!

/Göteborgs Räven

Vi skrattar inte, men tar inte med bilden.

Era demosar suger ju stenhårt ju! I senaste numret var dom bara 9 stycken! *Shogun* var bara en tutorial-grej och *Nox* var endast ett multiplayerdemo. Det suger stenhårt!!! Nu skärper ni er innan jag skickar min bulldogg på er

mega-killen

CD-Hasse hälsar att hans hund är större än din.

Hej på er PC-gamer (med gundeman-accent)! Jag undrar hur ni vågar säga så fula ord som D*g****n och H**1 till Henke i ert förra nummer! Det ÄR Luleå Hockey som regerar (Delfinen, oj oj oj). Också måste jag ju berömma er, eftersom ni gör en jävligt bra speltidning (fastän ni sitter ända inne i Småland)**

ua-man ⇨



OCENSURERAT

Succén fortsätter. Även i det här numret viks två sidor åt läsarnas åsikter. Om du vill komma i kontakt med Ocensurerat går det bra att skicka ett mail till adressen **red@pcgamer.net**.

TJA PC GAMER

Eftersom att jag är så jäääävla intressant tänkte jag säga vilka spel som e bäst:
1. *Planescape:Torment* (inga alver)
2. *Quake 3 Arena* (bäst, men dyrt å spela)
3. *Urban Chaos* (kul å skjuta oskyldiga)
4. *Alien vs Predator* (creepy)
5. *NHL 2000* (skön & actionfylld hockey)
6. *Starcraft* (är fortfarande det bästa RTS-spelet)
7. *Unreal Tournament*
8. *Toca 2* (snyggt & realistiskt)
9. *Driver* (bra spel, men sopigt emulerat)
10. *Midtown Madness* (snyggt, men Microsoft är töntiga)

Ossä nåra frågor:
1.Varför har ni inte recenserat *Midtown Madness*?
2.Varför gav ni *Final Fantasy 8* 92%? (Det är ju ett skräpspel)
3.Var kan få tag på ett Geforce för mindre än 2 tusen utan att gå på nätet?
4.Kom till min Mp3sida
5.Var de en fråga?
Jag skippar biten om att ni är världens bästa tidning och blablabla åva chyzta å publicera det här brevet nu...

Stefan

På A svarar vi "Sju", och på B säger vi "Vet inte." Så lät det när en på PC Gamer-redaktionen dominerade i Vi i femman för ett antal år sedan. Vi håller inte med om placeringarna på din lista, men det är ju kul att du är överens med dig själv.
1. Se svar på annan plats i tidningen.
2. För att vi tyckte att det är värt det?
3. Vi tvivlar på att du kan få tag på ett så billigt ens om du går på nätet. För att lyckas med det måste du nog kunna gå på vatten...
4-5. Nej.

PC GAMERMÄSSA!

Tjena Pc gameare. Tack för en bra .... (ni vet säkert!)
Kort sagt! Använder eran chefskille Anders "Rapid White" från tv-shop??? kanske? Ganska vita tänder! Jag tvivlar på att man får såna tänder av att dricka Cola framför datorn (Hmm det luktar fotomanipulering här!!!) Och snälla! kan ni inte skriva vilka spel, bilderna på CD Gamersidorna i tidningen tillhör,,, skulle underlätta litet. Och förresten hur skulle det va med någon sorts PC-gamer mässa? (Oj vilken ära att få röra vid någon på PC GAMER-redaktionen) där alla prenumenranter kan umgås och dela med sig med sina spel erfarenheter m.m. tillsamans. I dagens läge kan man bli lite utmobbad (DATANÖRD!!!) om man sätter i gång och storpratar om dataspel på t.ex. skolan! Jag skulle gärna leva ut mina ehh fantasier nee ops fel ord,,, ah ni fattar!?

P.s. 1. Varför skulle man lägga ut PCgamer på Internet? Vem i - piiiiip - orkar slå på datorn varje gång man känner för att läsa någon kort spalt eller någon fusk?
Nee det är allt skönare att slänga sig i fåtöljen, åh bläddra litet!
2. Vad hände med PC Gamer-bibeln som kom upp på ämnet för något år sen?
Ni kanske skulle kunna publicera de 10 budorden! t.ex.
*MAN SKALL ALDRIG KAMPA UNDER DEATHMATCH!

* Förutsatt att pingen låter en röra på sig!

PolygonCALLE ;-)

Kära Calle! Fotomanipulering luktar inte. Vi om några borde veta...Visst kan vi skriva vilka spel bilderna på CD Gamer-sidorna tillhör. Frågan är om vi vill det? Okej, vi ska försöka ta oss i kragen. Visst skulle det vara trevligt med en PC Gamer-mässa. Fast det betyder ju inte att vi vill att en massa folk ska hålla på och ta på oss. I dagens IT-värld kanske vi väljer att bara närvara via en kass satellitlänk från PCG-bunkern i Växjö. Om du blir mobbad tycker vi att du ska frysa ut allihop. Det gjorde vi under vår uppväxt, och det funkade.
PS 1: Vi vet inte varför.
2. Den ligger på samma gudsförgätna ställe som MM-recensionen. Satan stole our review...

SKÄRPNING!

Felet är att under min tid som prenumerant har jag alltid fått min favorittidning (gissa vilken) på torsdagen eller fredagen veckan innan den tisdag den kommer ut i affären. De senaste numren har kommit på både måndagen och tisdagen, skandal! Man går och längtar och längtar, och på torsdagen när man äntligen får öppna brevlådan och plocka upp ett sprillans nytt nr. av PC Gamer........... så finns den inte där. Förstår ni min sorg i skrivande stund (jag har alltså inte fått Mars-nummret)? Jag vill ha ett utsatt datum för när vi trogna prenumeranter får ta del av den konst som faktiskt finns i eran tidning.
Tack på förhand

Carl

Först tänkte vi dra ett skämt om ICA-kuriren, men sedan såg vi att det var PC Gamer ditt mail handlade om. Vi brukar alltid säga att det börjar bli mer allmänt accepterat med datorspel, och nu har det tydligen spridit sig till Posten-anställda också. Vi kan inte ge dig något fastställt datum, men tidningen brukar/ska komma ett par dagar tidigare till prenumeranterna.

HEJSAN!

Ni tog med mitt brev "Vad krävs" förra månaden nu vill jag följa upp och rentvå mitt namn. Jag hade gjort ett litet stavfel, jag menade att signera
som Filip, inte Flip. Och därmed faller era argument mot mig! Sen skulle jag vilja säga att ni gör en bra tidning och jag är glad att höra att era försäljningssiffror har slagit rekord. Men allting gott har något ont med sig, som min gamla mormor brukade säga. Det onda är att det blir svårare att komma in till ocensuerat, så jag tror starkt på en utvidgning på ytterligare en sida. Sedan skulle jag vilja framföra mina aldra nådigaste önskningar om en guide till hur man gör *Half-Life* banor i Worldcraft 2.0.
Med både onda och goda hälsningar (som min gamle morfar brukade säga)

Filip

Vi hade inga argument mot dig - vi höll på med vår hobby. Det är kul att märka ord... Du har kloka morföräldrar, måste vi säga. Visst är det svårt att komma med på de här sidorna, men nu har du ju lyckats två nummer i rad. Om du inte passar dig kommer nog Mårten Andersson och vill ha med dig i Guinness Rekord TV (observera särskrivningen).

GUTEN MORGEN

Tack för er wunderschöna tidning (bla bla ni vet det andra). Jag skulle bara vilja veta om ni är en PC-tidning eller en Quäijk tidning. Det enda ni tjatar om är Quäjk och Duke Naken mm. Jag är så in i nordens trött på sådana fjantspel. Att man dör av ett bazooka skott i skallen borde dom allra flesta av oss veta. Det finns dock ett undantag. Spelutvecklarna till skitspelen! Nej, ska det vara några spel så ska det vara något med i alla fall en % realism. Tacka vet jag *Rainbow Six* (och *Rogue Spear*), *Combat Flight Simulator*, *Close Combat 3* & 4. Nu kommer min fråga. När kommer egentligen *Shogun* ut. Det verkar vara ett toppen spel.

Sir Robbin

P.S. Jag har ett tips för alla er som sitter inne och spelar Quäjk (och sådana spel). Rulla upp persiennerna, titta ut eller om ni inte orkar (eller vill) sätt på nyheterna(ni vet de som berättar vad som sker utanför Internet).

Shogun *lär komma ut i maj. Räkna med en exklusiv recension och en lika exklusiv demo i nästa nummer. När det gäller det där med persiennerna så är det något som alla borde testa. Öppna fönstret, se att det regnar, sätt dig vid datorn igen och spela vidare.*

HEJ PCGAMER!

Okej, nu skippar vi allt det där om världens bästa tidning och sånt för det vet ni väl redan. Jag har några grejer att tala om för er.
1: I nr 37 (*Quake 3* numret) stod det att *Black and White* skulle komma ut i Februari. Nu när jag bläddrade i det senaste numret hade tiden ändrats till 4:e kvartalet. Nästa nummer står det antagligen sommaren 2001...
2: Vad skulle ni hellre ta: *Quake 3 Arena* eller *Unreal Tournament*? Jag vet att ni skulle ta *Quake 3* eftersom alla ni där är quakeare. Kom igen...*Unreal Tournament* 92% och *Quake 3 Arena* 95% Snälla...
Det är alltid samma vapen i *Quake*. Det kommer aldrig något nytt heller.
Så påstår ni att *Quake 3* är världshistoriens bästa multiplayer-spel. Fanns Assault med i *Quake 3*? Inte Challenge heller,va? Och så till det viktigaste av allt GRAFIKEN. Jämför...
3: *Messiah*!
83%! 83%! Hur kunde *Messiah* få så lite?! Efter alla förhandstittar så har det äntligen kommit ut så ger Kieron Gillen det 83%! Jag menar...Ny genre...Ny style...Helt ny Strategi! KOM IGEN!

4: Lite om recensionerna i *FINAL FANTASY VIII* numret: *Tzar. Flight Sim 2000. FAPLFM 2000. NBA 2000. F1 99. USAF.*
===========HUR KUNDE SÅ MÅNGA SKITSPEL BLIVIT RECENSERA-DE??==========
Kan ni inte bara recensera de spelen som förtjänar att bli det i framtiden.
5: Vem är det som skriver de korta meningarna i de svarta rutorna under bilderna. De är genialiska!
6: Kan inte ni ta med lite mer om spel som t ex *Soldier of Fortune, Duke Nukem Forever, Halo* och *Unreal 2*.
Det var väl allt. Det var ett ganska långt mail.

Cutter Slade

1. Någon gång till hösten verkar det komma.
2. Därom tvistar de lärde. Vi har olika falanger på redaktionen.
3. "Nytt" är inte alltid detsamma som "bra", tyvärr.
4. Handen på hjärtat: Hur många riktigt bra spel släpps det egentligen vissa månader?
5. Mannen med de vita tänderna brukar tycka att det är ganska kul att skriva bildtexter. Fast därmed inte sagt att det är hans som kommer med...
6. Jo.

EN CIVILISATION (RECENSION) BYGGS INTE MED HTML.

Som svar till Oscar i PCG 38 eller 2/2000: En recension som är skriven på Internet brukar oftast komma till känna för allmänheten väldigt snabbt och kan vara mycket bra om man gillar att läsa på skärmen, men jag säger bara men. Det suger. Det som suger är att ingen kan i längden sitta och läsa på en skärm som helatiden strålar ut mängder med strålar :) i ögonen på en. Sen så kan man tycka att recensionerna blir mycket mera personliga när man får lov att läsa dom i en tidning som man har köpt, än när man skall läsa det på internet där flera biljoner människor läser dom samtidigt. Och om man inte bryr sig om att man får en recension lite senare eller att dom kan vara lite efter så är det ju bra att läsa i tidningar, för man kan ju inte sitta framför en skärm och dricka Jak-mjölk hela livet. Dessutom så håller oftast era recensioner mycket högre kvalitet än dom på internet. Och en demo på en miljon meg kan man ju inte ladda ner heller, och då e det ju bra att ni har era skivor för då slipper man ju att ladda ner dom för det gör ju ni.

Skoglund

Vi tackar för ditt stöd.

YO!

Detta är ett brev som är O-censurerat. En directors-cut version på ett vanligt brev alltså! Jo, till att börja med: Jag vill ha mera rollspel i tidningen! Mer om "Arcanum" till exempel! Lite fakta om den där *Fallout* filmen - om den nu finns - skulle vara trevligt. Och så lite ren fakta: Ingen äkta gamer läser era jävla walkthroughs och spelfusk! Spendera 350 spänn på ett spel som man läser sig igenom! Patetiskt! Sedan vill jag klaga på alla j-a böcklingar som vill ha "bilder på Cutter Slade i rätt vinkel" med i tidningen. Till Johan Karlsson: Detta är en datorspelstidning - ingen j-a blaska som säljs på fikus-partyn! Dra åt h-e, Eller möt mig på battle.net så kan jag slakta dig i *Diablo*! Om du vågar... Nytt ämne: Vad fan var det för insändare i förr-förr-förra tidningen, med en bild ritad i paintbrush? Tror han att han e hacker eller? J-a fjortis! Och en sak till: Det är HELT J-A UTE att klaga på Upprörd mamma! Det var kul en gång. Kanske två. Men nu: Lägg ner! Och som min slut finish: Team Rafas Clan värvar medlemmar! Spela *Diablo*, och *Diablo 2* när det komemr, på but net. Kontakta PCG, så kan ni få min mail! Och hey, PCG, jag slår vad om att ni inte vågar ta in mitt brev, eftersom jag klagar på bögen! Ni kan ju döpa om insändarsidan till "Censurerade brev med fjäsk till PCG".
Ta in lite fler arga brev, det är roligare att läsa! Fast egentligen är jag en riktigt snäll liten filur egentligen. Bara det att jag blir irriterad på alla B-människor.

King Rafas

Mer om Arcanum ska vi nog kunna fixa fram. Många vill ha spelfusk och walkthroughs, och därför fixar vi fram det. Två frågor: hur vet du att de säljer tidningar på sk "fikuspartyn"? Är det för att du är så arg som ingen vill vara med i din klan? Försök att jobba bort din homofobi.

SECOND HAND?

Undrade bara i vilken second hand-affär Sköld grävt fram sina kläder. När man har så fina tänder så borde man väl kunna anstränga sig lite på den fronten också. Ja just det, en annan sak också. Såg att det fanns en recension om *Soldier of Fortune* i PCG39. Lusläste samma skrift ett flertal gånger utan resultat. Min enda fråga är nu bara om det var recensionen eller Spelåret 2000 som hamnat i fel tidning.

Hälsningar Daniel

Nu får vi göra dig besviken, Daniel. Den unge chefredaktören har verkligen ansträngt sig. Det blir inte bättre än så, tyvärr. Soldier of misfortune, menar du? Det hände en olycka, och vips hamnade recensionen i det här numret istället. Därmed inte sagt att någon av artiklarna hamnade i fel nummer. Det känns rätt så här också.

KORTISAR

Vi tycker att det är du som skriver fula ord. Luleå Hockey? Brr...

Jag håller med den som skrev i förra numret att det borde göras ett spel där man kan skjuta dåliga såpaskådisar. I ett add-onpaket skulle det kunna finnas t ex en massa kassa programledare.

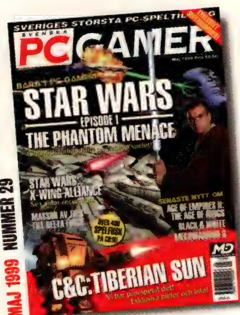
Hefner

Du heter inte möjligtvis Hugh i förnamn? I vilket fall som helst är det säkert många som gillar din idé.

Jag håller också på Öster. Får jag en T-shirt nu?

Forza ÖIF

Nej, men du får vår respekt!



Stor förhandstitt på C&C: Tiberian Sun och Star Wars Episode I The Phantom Menace. Guide till Delta Force och Worms Armageddon. Recension av X-Wing Alliance, GTA London, Redline, Premier Manager 99 och Uprising 2.



Braveheart - slåss för din frihet. Team Fortress 2, MDK 2, Starsiege Tribes, Theme Park 2, Lands Of Lore III, Requiem: Avenging Angel, Guider till X-Wing Alliance och Rollercoaster Tycoon. Tiberian Sun-poster medföljer!



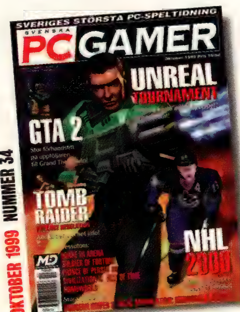
Outcast - Årets actionäventyr, Hidden & Dangerous, Episode 1 The Phantom Menace, Mechwarrior 3, guide till X-Wing Alliance, Imperialism II, rapport från E3-mässan, Quake III Arena, Planescape Torment och dubbla CD-skivor.



Dungeon Keeper 2 - stor recension för hårdkokta! Vi testar dessutom Kingpin: Life Of Crime, Need For Speed: Road Challenge, Discworld Noir, Ultima Online: The Second Age. Guider till Star Wars: The Phantom Menace och BG: TOTSC.



Exklusiva recensioner: uppföljaren till Command & Conquer: Tiberian Sun och Driver. Vi kollar även in GTA 2, SWAT 3, Descent 3, Jagged Alliance 2, Battlezone 2, Civilization II: Test Of Time, Total Annihilation: Kingdoms.



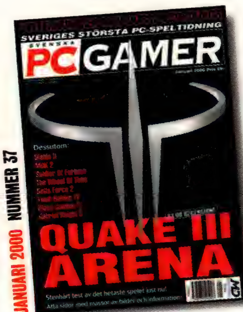
Vi recenserar Unreal Tournament och NHL 2000, dessutom feta förhandstittar på GTA 2 och Tomb Raider: The Last Revelation. Guider till: Dungeon Keeper 2, TA: Kingdoms och Kingpin. Demos på Driver, Rogue Spear och andra heta spel.



Extra tjockt nummer med två CD-skivor. Exklusiv recension: Freespace 2, dessutom: stor artikel om Age Of Empires II: The Age Of Kings, Warcraft III, Final Fantasy VIII. Demos: Unreal Tournament, Delta Force 2 m.m.



Julnummer med dubbla CD-skivor. Förhandstitt på Duke Nukem Forever, SWAT 3 och Rogue Spear i jämförande test. Recensioner på GTA 2, AOE II: The Age Of Kings, Indiana Jones And The Infernal Machine, Pharaoh m. m.



Vinternummer med dubbla CD-skivor. Stor recension av Quake III Arena, vi tittar närmare på Halo, Soldier Of Fortune, Diablo II och MDK 2. Vi recenserar Delta Force 2, HL: Opposing Force, Tomb Raider IV m m



Vi recenserar Final Fantasy VIII, Planescape: Torment, Messiah, Ultima IX: Ascension och Age Of Wonders. Dessutom en artikel om våldsamma spel. På CD-skivan bl a: Command & Conquer: Tiberian Sun, Thief II: The Metal Age och Test Drive 6.

39 kr/st. Köp tre eller fler och betala futtiga 30 kr/st.

Fyll i nedan, klipp ut och posta det idag, för säkerhets skull. Frakt- och expeditionsavgift: 40:-. Betalningsvillkor: 20 dagar netto. Det går även att beställa tidningar via telefon: 0470-70 31 00 eller web: www.medstroms.se/kundtjanst/kop.html

Nummer	Antal	Pris
29-99 Förhandstitt på Tiberian Sun och The Phantom Menace.		
30-99 Braveheart - Slåss för din frihet!		
31-99 Outcast - Årets actionäventyr!		
32-99 Dungeon Keeper 2 - Stor recension för hårdkokta!		
33-99 Exklusiva recensioner: Tiberian Sun och Driver!		
34-99 Recensioner på Unreal Tournament och NHL 2000!		
35-99 Extra tjockt nummer med två CD-skivor!		
36-99 Julnummer med dubbla CD-skivor!		
37-00 Stor recension av Quake III Arena!		
38-00 Vi recenserar Final Fantasy VIII!		

Frakt tillkommer **Summa:** ______

Lägg det på posten eller i faxen (0470-70 31 50) idag. Imorgon kan det vara för sent...

Leveransadress:

Namn/ev företag

Adress

Postnr Ort

Telefon

Underskrift. (Målsmans underskrift om du är under 18 år.)

Fakturaadress (om annan än vidstående):

Namn/ev företag

Adress

Postnr Ort

Telefon

Underskrift. (Målsmans underskrift om du är under 18 år.)





Svarspost
350 237 709
358 01 Växjö

NÄSTA MÅNAD!

SHOGUN: TOTAL WAR
Exklusiv recension och demo!

OBI-WAN
LucasArts nya projekt!

SÅ GÖR DU ETT SPEL - DEL 2
Artikeln om spelutvecklandets våndor fortsätter.

PLUS!

Som vanligt finns det massor av recensioner, nyheter, förhandstittar och guider till de bästa spelen. Dessutom flera sidor med läsarnas insändare och bilder.

NR 41 FINNS I DIN BUTIK 9:E MAJ. MISSA INTE DET!

Notera: Innehållet kan ändras.

Vinn ett jobb på ett spelföretag

Att få jobba i datorspelsbranschen är en dröm för många spelintresserade. Det är dock få som har förmånen att kunna försörja sig genom att hålla på med sitt intresse. Nu har du också chansen att få jobba som grafiker eller programmerare. Tillsammans med norrköpingsföretaget UDS, kan nu vi på PC Gamer ge dig en möjlighet att få in en fot i branschen.

UDS är en datorspelsutvecklare som har samarbetspartners som Infogrames, Mattel, Fox Interactive, Codemasters, Sony, Psygnosis med flera. Man har idag 45 anställda och utvecklar spel på PC, Sega Dreamcast, Playstation 1 & 2 och Nintendo Gameboy.

Om du vill vara med och skapa nästa generation datorspel, ska du inte tveka. Ta itu med någon av uppgifterna nedan och visa varför just du bör kallas på anställningsintervju. Lycka till!

PROGRAMMERARE

Uppgift:
Gör din egen Tetris-klon. För att slå dina medtävlare kan du göra spelet i 3D, lägga till multiplayer-stöd eller slänga in massor av glassiga effekter. Var uppfinningsrik!
1:a pris: Anställningsintervju, GeForce-grafikkort + 19" monitor
2-3:e pris: Anställningsintervju, UDS-T-shirt
4-10:e pris: UDS-T-shirt

Använd valfritt programmeringsspråk.
Både källkod och körbar EXE-fil för DOS-/Windows-miljö skall levereras till oss. Även referenser till ev. kod som man inte har skrivit själv ska levereras till oss.

GRAFIKER

Uppgift:
Modellera, texturera och ljussätt ett fordon placerat i lämplig miljö.
Saker vi bedömer är detaljrikedom, fantasi och fräscha idéer.

1:a pris: Anställningsintervju, GeForce-grafikkort + 19" monitor
2-3:e pris: Anställningsintervju + UDS-T-shirt
4-10:e pris: UDS-T-shirt

Använd valfritt grafikprogram
Skicka fem bilder i olika kameravinklar i Jpeg- eller Targa-format

Vi behöver era bidrag senast den 11:e maj. Vinnarna presenteras i nummer 42.

* Åldersgräns 16 år.
* Bidragen skickas via mail (tavling@pcgamer.net) eller via vanlig post:
PC Gamer
Box 425
351 06 VÄXJÖ

Märk kuvertet med "Tävling."

SVENSKA PC GAMER



POSTTIDNING B
Avs: Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö

The Ultimate Weapon on the PC and the Sega Dreamcast.

- Play as 3 heroes, each offering a different gameplay experience:
  - **Max** – Blast aliens with 4 different weapons simultaneously.
  - **Dr. Hawkins** – Solve puzzles to create deadly weaponry.
  - **Kurt** – Sneak, snipe and shoot in a new suit equipped with a cloaking device.
- Unique weapons like the Black Hole Bomb, the Atomic Toaster, and Bouncing Sniper Shots that hit enemies around corners.
- Powered by the Omen Engine,™ MDK2 pushes the Sega Dreamcast™ to its limits and beyond with massive animated environments, wrapping shadows, and characters so detailed you can see them blink.

MDK2™

The amazing Sniper Helmet that lets you shoot an alien in the eye from a mile away is coming to the most powerful entertainment system, the Sega Dreamcast.™ Kurt Hectic, the original hero of stealth and subterfuge returns to reclaim Earth along with the help of the dangerously brilliant Dr. Hawkins, and the 6-legged gun-toting robotic dog, Max.

Interplay — BY GAMERS. FOR GAMERS.™

Developed By BIOWARE® CORP

Sega Dreamcast

PC CD ROM

REKOMMENDERAD ÅLDERSGRÄNS MDTS 15 ÅR



Bonnier Multimedia AB, 113 9[illegible] Stockholm
Tel. 08-736 47 60, Fax 08-736 47 71, www.multimedia.bonnier.se